



**RANCANG BANGUN APLIKASI TRANSAKSI
PENJUALAN PADA CV.PLANKTOON
FINGERBOARD**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh:

Umair Mustaurid Arridho

10410100190

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Rancang Bangun Aplikasi Transaksi Penjualan Pada CV.Planktoon

Fingerboard Surabaya

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian Tahap Akhir

Program Strata Satu (S1)

Oleh:

Nama : Umair Mustaurid Arridho

Nim : 10410100190

Program : SI (Strata I)

Jurusan : Sistem Informasi

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2015

Rancang Bangun Aplikasi Transaksi Penjualan Pada CV.Planktoon
Fingerboard

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 23 juni 2015

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia

Arifin Puji Widodo, S.E., M.SA

NIDN. 0721026801

Yoda Aji Mahendra

Pimpinan

Mengetahui :

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Vivine Nurcahyawati, M.Kom

NIDN. 0723018101

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktik ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktik ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 23 Juni 2015

Umair Mustaurid Arridho

*“manusia terbuat dari tanah..
Memakan hasil dari tanah..
Berpijak diatas tanah..
Dan akan kembali ke tanah..
Maka dari itu ..
Jangan pernah bersifat langit.. ”*

- Abu tua

ABSTRAK

Transaksi penjualan adalah suatu transaksi dari pelanggan ke perusahaan, yang melibatkan sumber daya dalam suatu perusahaan. Setiap perusahaan menerapkan metode yang sama dalam melakukan transaksi penjualan. Banyak terjadi kesulitan dan adanya kesalahan dalam pencatatan dan pengolahan data penjualan sekaligus kurangnya informasi yang didapat oleh perusahaan, jika pada transaksi penjualan tidak memiliki keakuratan data dalam melakukan transaksi penjualan maka akan menimbulkan dampak negatif karena sangat berpengaruh bagi perusahaan.

Dengan adanya rancang bangun sistem aplikasi transaksi penjualan ini, mempermudah atau membantu cara perusahaan untuk dapat meningkatkan kualitas perusahaan dengan cara meminimalisir kesalahan yang terjadi, mengakuratkan data, dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan dan melancarkan penerapan metode perusahaan dalam melakukan transaksi penjualan.

Kata kunci : *Transaksi Penjualan, System Aplikasi Point Of sales*

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur atas berkat dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan kerja praktek di CV. Planktoon Finger Board. Laporan kerja praktek ini merupakan hasil dari kerja praktek yang penulis telah lakukan selama 1 bulan yang merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi Strata Satu di Institut Bisnis dan Informatika (STIKOM) Surabaya.

Dalam proses kerja praktek, penulis dibantu oleh berbagai pihak yang memberikan banyak dukungan. Maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan kasih sayang.
2. Bapak Arifin Puji Widodo, S.E., M.SA. sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan kerja praktek ini tepat waktu.
3. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Semoga Tuhan Selalu memberikan berkat kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, maupun nasehat.

Penulis menyadari dalam laporan kerja praktek ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari semua pihak untuk perbaikan penulis di masa mendatang.

Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kata-kata yang menyinggung para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas perhatiannya. Semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, 23 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Sejarah Berdirinya Perusahaan.....	5
2.1.1 Visi	6
2.1.2 Misi.....	6
2.2 Tujuan	6
2.4 Struktur Organisasi.....	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	8
3.1 Aplikasi.....	8
3.2 Analisis dan Perancangan System.....	8
3.3 Penjualan.....	9

3.4	Klasifikasi Transaksi Penjualan.....	12
3.5	Faktor-faktor yang mempengaruhi.....	13
3.6	Tujuan Penjualan.....	15
3.7	Sistem Penjualan.....	15
3.8	Prosedur Penjualan Tunai.....	16
3.9	Sistem Flowchart Diagram.....	17
3.10	Data Flowchart Diagram.....	18
3.11	Power Designer.....	21
BAB IV METODE PENELITIAN		22
4.1	Pendekatan Penelitian.....	22
4.2	Mendefinisikan masalah dan tujuan Penelitian.....	22
4.3	Tahap-tahap penelitian.....	22
4.3.1	Tahap Persiapan Penelitian.....	22
4.3.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	23
4.4	Teknik Pengumpulan Data.....	24
4.4.1	Wawancara.....	24
4.4.2	Observasi.....	25
4.4.3	Dokumentasi.....	28
4.5	Alat Bantu Pengumpulan Data.....	27
4.6	Desain	27
4.6.1	Desain <i>system flow</i> Transaksi Penjualan.....	28
4.6.3	Koding.....	29
4.6.4	Jadwal Kerja.....	29
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32

5.1 Analisis Sistem.....	30
5.1.1 <i>Dokument Flow</i> Transaksi Penjualan.....	31
5.2 Perancangan Sistem.....	33
5.2.1 <i>System Flowchart</i>	33
A. <i>System Flow</i> Hak akses/Login.....	33
B. <i>System Flow</i> Master Customer.....	35
C. <i>System Flow</i> Master Item Barang.....	37
D. <i>System Flow</i> Master Pengiriman.....	39
E. <i>System Flow</i> Master Pengguna.....	41
F. <i>System Flow</i> Master Tipe.....	43
G. <i>System Flow</i> Master Merk.....	45
H. <i>System Flow</i> Master Ukuran/warna.....	47
I. <i>System Flow</i> Transaksi Penjualan.....	49
J. <i>System Flow</i> Master Persediaan.....	51
F. <i>System Flow</i> Laporan-laporan.....	52
5.2.2 Desain Sistem	55
A. Diagram Jenjang	55
5.2.3 Contex Diagram.....	56
5.2.4 DFD Level 0 Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan.....	57
5.2.5 DFD Level 1 Proses Pembuatan Laporan.....	58
A. <i>Conceptual Data Model</i> (CDM).....	58
B. <i>Physical Data Model</i> (PDM).....	60
5.2.6 Struktur Tabel.....	60
5.3 Kebutuhan Sistem	69
5.3.1 Hardware.....	69
5.3.2 Software.....	70

5.4 Implementasi Input dan Output.....	70
5.4.1 Form Halaman Utama sebelum Login	70
5.4.2 Form Halaman Login.....	71
5.4.3 Form Halaman Utama setelah Login	71
5.4.4 Form Master Customer.....	72
5.4.5 Form Item Barang	72
5.4.6 Form Master Jasa Pengiriman.....	73
5.4.7 Form Master Pengguna.....	74
5.4.8 Form Transaksi Penjualan.....	75
5.4.9 Form Persediaan.....	76
5.4.10 Form Laporan Customer.....	77
5.4.11 Form Laporan Item Barang.....	78
5.4.12 Form Laporan Transaksi.....	80
5.4.13 Form SI F-KIOS.....	81
BAB VI PENUTUP.....	84
6.1 Kesimpulan.....	84
6.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
BIODATA.....	87
LAMPIRAN.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV. PLANKTOON FINGERBOARD merupakan yang bergerak di Bidang Manufaktur. Adapun proses bisnis penjualan pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD adalah melakukan transaksi pembelian dengan datang langsung dan memilih barang yang akan di beli pada toko dan membawanya ke kasir lalu melakukan transaksi pembayaran tunai kepada kasir..

Dari proses bisnis yang terjadi sekarang, terdapat kendala dalam mengetahui pendapatan secara keseluruhan dikarenakan pembuatan laporan transaksi penjualan tidak mempunyai sistem pelaporan transaksi penjualan, hanya menggunakan nota penjualan untuk menghitung pendapatan secara keseluruhan.

Berdasarkan kendala-kendala di atas, maka perlu dibuat sebuah aplikasi penjualan pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD. Sistem tersebut dapat menyimpan data transaksi penjualan dan retur pelanggan serta dapat menghasilkan informasi dan laporan terkait penjualan. Penerapan aplikasi ini dapat membantu pemilik dan petugas kasir dalam melakukan kontrol terhadap aktivitas penjualan, seperti melakukan pencatatan transaksi penjualan. Data tersebut akan disimpan dalam satu basis data dan kemudian diolah untuk mendapatkan keluaran berupa laporan dan informasi terkait penjualan. Laporan dan informasi tersebut diharapkan dapat membantu pemilik dalam mengetahui pendapatan penjualan secara keseluruhan. Sistem ini dapat dijalankan pada dua tempat berbeda dengan satu basis

data sehingga dapat mengurangi resiko kehilangan pendapatan dan dapat menjadikan solusi atas kendala yang ada.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas didapatkan perumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD.

1.3. Batasan Masalah

1. Membuat Informasi/output berupa laporan keuangan meliputi laporan penjualan, laporan customer dan Laporan barang.

1.4. Tujuan

Mengacu pada perumusan masalah dan batasan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan aplikasi penjualan yang mampu menjawab kendala-kendala yang terjadi pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD, seperti berikut:

1. Dapat menyimpan data transaksi penjualan pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD.
2. Sistem terintegrasi yang dapat melakukan kontrol terhadap transaksi penjualan yang terjadi dan dapat memudahkan penyampaian informasi persediaan produk dengan cepat dan akurat.
3. Dapat menghasilkan informasi dan laporan-laporan terkait dengan penjualan pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD.

1.5. Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terbagi menjadi 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang menjelaskan isi dari bab-bab tersebut. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah yang melatarbelakangi dibangunnya system, antara lain latar belakang dari system yang akan dibuat, perumusan masalah, batasan masalah yang menjelaskan batasan dari system yang akan dibuat.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini berisi kilas sejarah perusahaan, visi dan misi tempat kerja praktek berlangsung.

BAB III : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan system aplikasi harga pokok produksi dengan metode *full costing*.

BAB IV : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan Metode penelitian mengandung uraian dan bahan atau materi penelitian, alat, tata cara penelitian, variabel dan data yang akan dikaji, dan cara analisis yang akan dipakai.

Bahan atau materi penelitian dapat berwujud populasi atau sampel, harus dikemukakan dengan jelas dan disebutkan sifat-sifat atau spesifikasi yang harus ditentukan.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini diuraikan tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan kerja praktek ini. Bab ini berisi tentang perancangan system dengan menggunakan analisis system (Document Flow), pengembangan system (system flow, contex diagram, HIPO, DFD level, ERD, Struktur Basis Data dan tabel, desain Input/Output, dan rencana evaluasi hasil).

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi pembaca guna penyempurnaan system informasi ini di masa datang.

LAMPIRAN

Dalam bagian ini penulis menyertakan beberapa lampiran yang menunjang kerja praktek ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Perusahaan

CV.PLANKTOON FINGERBOARD didirikan pada pertengahan tahun 2009, yang dimana Yoda Aji Mahendra selaku pendiri CV.PLANKTOON FINGERBOARD, mengawali usahanya dengan membuka Clothing(Apparel). Saat itu Yoda Aji Mahendra melihat peluang untuk membuat suatu ide untuk membuat Produk yaitu Finger Board yang dimana saat itu juga beliau menyukai permainan Finger Board tersebut dan juga menjadikannya Hobi.

Dengan mengawali usaha yang di dapat dari Hobi tersebut, akhirnya Yoda Aji Mahendra memulai untuk membuat Produk yang memiliki Brand, dan memproduksi barang sendiri, dengan modal hanya Rp.300.0000. Akhirnya pendiri CV.PLANKTOON FINGERBOARD ini memberanikan diri menjalankan idenya tersebut.

Pada Tahun 2010, Yoda Aji Mahendra mendaftarkan Hak Cipta untuk Brand CV.PLANKTOON FINGERBOARD pada DISPERINDAK, saat itu CV.PLANKTOON FINGERBOARD masih belum memiliki Badan Hukum dan Sistem Organisasi untuk membangun perusahaan belum berjalan lancar, dengan berjalannya waktu dan persaingan dengan competitor Produsen Finger Board lainnya, CV.PLANKTOON FINGERBOARD memulai terobosannya dalam kreatifitas untuk mendesain produk dengan semenarik mungkin, demi mencoba menarik perhatian pelanggan, dengan berbakat Pengetahuan dalam Bidang Desain Komunkasi Visual(DKV) pada Perguruan Ternama di Surabaya.

Pada Tahun 2011, CV.PLANKTOON FINGERBOARD meningkatkan tingkat pemasarannya pada jenjang yang lebih tinggi, sehingga produk buatan dalam Negeri tersebut dapat di kenal oleh negara-negara lain, dengan cara melihat pangsa pasar tentang Produk Finger Board pada tingkat International, Hingga pada tahun 2011 Akhir, memiliki posisi pada Brand Yang di akui oleh Komunitas Finger Board Indonesia dan Komunitas lain yang ada pada Luar Negeri.

Sampai pada pada Tahun 2013/2014 sekarang, CV.PLANKTOON FINGERBOARD memiliki Store dan Kantor sendiri dengan sistem dan Organisasi yang terstruktur untuk meningkatkan kemajuan Perusahaan dalam melakukan Pemasaran di luar dan dalam Negeri.

2.2. Visi, Misi, Tujuan Perusahaan dan Struktur Organisasi

2.2.1. Visi

Menjadi Brand kebanggaan Indonesia

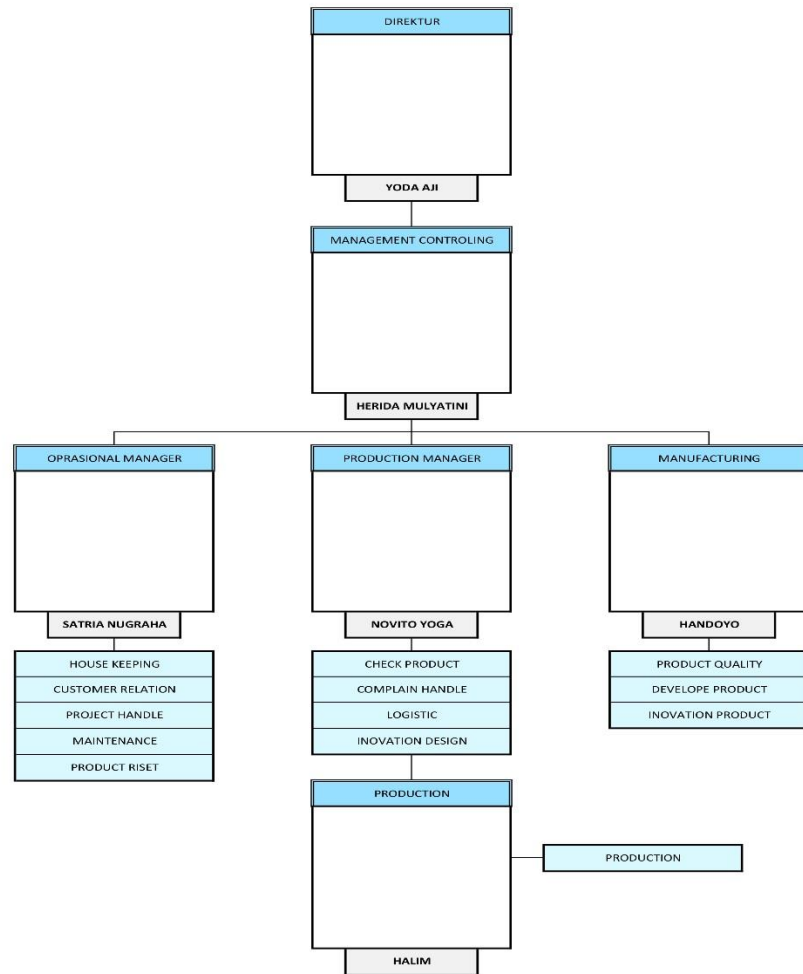
2.2.2. Misi

1. Selalu Berinovasi dan mengembangkan Kualitas Produk.
2. Peduli terhadap Konsumen.
3. Meningkatkan Kinerja Perusahaan.

2.2.3. Tujuan

1. Meningkatkan Taraf Hidup Manusia.
2. Mengoptimalkan Media.

2.2.4. Stuktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Hal ini sangat penting karena teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan pemikiran dalam kerja praktek ini, adapun teori-teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru, tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan.

Jadi dalam hal ini hanya bentuk dari tampilan data yang berubah sedangkan isi yang termuat dalam data tersebut tidak mengalami perubahan.

3.2 Analisis dan perancangan system

(Jogiyanto, 1999) Menyatakan bahwa analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap perancangan sistem. Setelah analisa sistem dilakukan, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem. Perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu memenuhi kebutuhan kepada pemakai dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik lainnya yang terlibat.

Analisis sistem sangat bergantung pada teori sistem umum sebagai sebuah landasan konseptual. Terdapat banyak pendekatan untuk analisis sistem dan pada dasarnya semuanya mempunyai tujuan yang sama, yaitu memahami sistem yang rumit kemudian melakukan modifikasi dengan beberapa cara. Hasil modifikasi dapat berupa subsistem baru, komponen baru atau serangkaian transformasi baru dan lain-lain.

Tujuannya adalah untuk memperbaiki berbagai fungsi di dalam sistem agar lebih efisien, untuk mengubah sasaran sistem, untuk mengganti *output*, untuk mencapai tujuan yang sama dengan seperangkat *input* yang lain atau untuk melakukan beberapa perbaikan serupa.

3.3 Penjualan

Menurut Mulyadi (2001:202), penjualan adalah suatu transaksi dari pelanggan ke perusahaan, yang melibatkan sumber daya dalam suatu perusahaan, prosedur, data, serta sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan itu sendiri sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.

Tahapan dalam menganalisis sistem:

1. Definisikan masalahnya

Bagian sistem yang mana yang tidak memuaskan? Apakah *input* telah mengalami perubahan bentuk, harga atau ketersediannya? Apakah *output* kurang memuaskan? Dan apa tujuan usaha analisis sistem?

2. Pahami sistem tersebut dan buat definisinya.

Karena sistem mempunyai hirarki (terdapat subsistem di dalam sistem yang lebih besar) dan saling berhubungan dengan lingkungannya, maka akan sulit untuk dapat merumuskan secara tepat apa saja komponen sistem yang sedang dipelajari. Tindakan ini selanjutnya dapat diperinci lebih lanjut dengan mengajukan beberapa pertanyaan berikut untuk mendapatkan pemahaman tentang sistem.

- a. Apa yang menjadi variabel-variabel (komponen sistem)?
- b. Bagaimana tiap variabel tersebut saling berhubungan dan juga dengan lingkungan?
- c. Apa yang menjadi batasan sistem, yaitu dimana sistem akan berakhir serta apa rumusan pengembangannya?

3. Alternatif apa saja yang tersedia untuk mencapai tujuan dengan memperhatikan modifikasi sistem tersebut? Pilihan apa saja yang tersedia untuk memperbaiki sistem, berapa biayanya serta apakah hal tersebut dapat diterapkan?.

4. Pilih salah satu alternatif yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

5. Terapkan alternatif tersebut.

6. Jika memungkinkan harus mencoba mengevaluasi dampak dari perubahan yang telah dilakukan terhadap sistem.

Menurut Diana dan Setiawati (2011), proses bisnis dalam sebuah kegiatan penjualan antara lain meliputi:

1. Konsumen memesan barang
2. Perusahaan mengirim barang yang dipesan ke konsumen
3. Perusahaan mengirim tagihan ke konsumen
4. Perusahaan menerima pelunasan kas dari konsumen.

Siklus penjualan pada perusahaan menurut Rama dan Jones (2006:18) mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Merespon permintaan informasi dari pelanggan Informasi untuk pelanggan dimaksudkan agar pelanggan memahami produk perusahaan sehingga dapat memilih produk yang sesuai.
2. Mengembangkan kesepakatan dengan pelanggan untuk menyediakan barang atau jasa di masa yang akan datang (pencatatan pemesanan). Kesepakatan antara perusahaan dengan pelanggan dicatat dalam catatan pemesanan.
3. Memeriksa ketersediaan persediaan Ketika ketersediaan persediaan telah dipastikan, sistem kemudian akan membuat kartu pengambilan barang yang berisi daftar jenis-jenis barang yang berisi daftar jenis barang dan jumlah setiap jenis barang yang dipesan pelanggan.
4. Menyediakan layanan atau mengirim barang kepada pelanggan Pada perusahaan jasa, karyawan berfungsi sebagai penyedia jasa layanan. Sedangkan pada perusahaan dagang, karyawan warehouse dan petugas pengantar (delivery) memegang peranan penting dalam proses dalam pengiriman barang kepada pelanggan.

5. Menagih pelanggan Tahap ini merupakan tahap dimana perusahaan melakukan klaim kepada pelanggan dengan mencatat piutang dan menagih kepada pelanggan.
6. Mengumpulkan pembayaran pelanggan
7. Selama siklus penjualan, kas dari pembayaran pelanggan dikumpulkan.
8. Menyetorkan uang ke bank Kas yang diterima selama siklus penjualan juga termasuk daftar pesanan, daftar pengantaran, dan daftar piutang.
9. Menyiapkan laporan-Laporan yang disiapkan dalam siklus penjualan juga termasuk daftar pesanan, daftar pengantaran, dan daftar piutang.

3.4 Klasifikasi Transaksi Penjualan

Menurut La Midjan (2001:170), ada beberapa macam transaksi penjualan yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Penjualan Tunai

Adalah penjualan yang bersifat cash dan carry pada umumnya terjadi secara kontan dan dapat pula terjadi pembayaran selama satu bulan dianggap kontan.

2. Penjualan Kredit

Adalah penjualan dengan tenggang waktu rata-rata diatas satu bulan.

3. Penjualan Tender

Adalah penjualan ynag dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memegang tender selain harus memenuhi berbagai prosedur.

4. Penjualan Ekspor

Adalah penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli luar negeri yang mengimpor barang tersebut.

5. Penjualan Konsinyasi

Adalah penjualan yang dilakukan secara titipan kepada pembeli yang juga sebagai penjual.

6. Penjualan Grosir

Adalah penjualan yang tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui pedagang grosir atau eceran.

3.5 Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Penjualan

Dalam prakteknya perencanaan penjualan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Swastha (2005:406) faktor-faktor tersebut yaitu:

1. Kondisi dan kemampuan penjual

Transaksi jual beli merupakan pemindahan hak milik secara komersial atas barang dan jasa, pada prinsipnya melibatkan dua pihak yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua. Penjual harus dapat meyakinkan kepada pembelinya agar dapat mencapai sasaran penjualan yang diharapkan. Untuk maksud tersebut para penjual harus memahami beberapa masalah penting yang sangat berkaitan yaitu:

- a. Jenis dan karakteristik barang yang akan ditawarkan.
- b. Harga produk.
- c. Syarat penjualan seperti : pembayaran, penghantaran, pelayanan purna jual.

2. Kondisi Pasar

Pasar sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualan. Adapun faktor-faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Jenis pasarnya, apakah pasar konsumen, pasar penjual, pasar industri, pasar pemerintah atau pasar internasional.
- b. Kelompok pembeli atau segmen pasarnya.
- c. Daya belinya.
- d. Frekuensi pembeliannya.
- e. Keinginan dan kebutuhannya.

3. Modal

Akan lebih sulit bagi penjual untuk menjual barangnya apabila barang yang dijual itu belum dikenal oleh pembeli atau apabila lokasi pembeli jauh dari tempat penjual. Dalam keadaan seperti ini, penjual harus memperkenalkan dahulu atau membawa barangnya ketempat pembeli. Untuk melaksanakan maksud tersebut diperlukan adanya saran serta usaha seperti alat transportasi, tempat peraga baik diluar maupun didalam perusahaan. Usaha promosi dan sebagainya semua ini hanya dapat dilakukan apabila penjual memiliki sejumlah modal yang diperlukan oleh perusahaan.

4. Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan besar biasanya masalah penjualan ditangani oleh bagian penjualan yang dipegang oleh orang-orang tertentu atau ahli dibidang penjualan. Lain halnya dengan perusahaan kecil, masalah-masalah penjualan ditangani oleh orang-orang yang juga melakukan fungsi lain. Hal ini disebabkan oleh tenaga kerjanya yang lebih sedikit. Sistem organisasi juga lebih sederhana, masalah-masalah yang dihadapinya juga tidak sekompleks perusahaan besar biasanya masalah perusahaan ini ditangani oleh perusahaan dan tidak diberikan kepada orang lain.

5. Faktor lain

Faktor-faktor yang sering mempengaruhi penjualan yaitu periklanan, peragaan, kampanye dan pemberian hadiah. Namun untuk melaksanakannya diperlukan dana yang tidak sedikit. Bagi perusahaan yang memiliki modal yang kuat kegiatan ini secara rutin dapat dilakukan, tetapi sebaliknya perusahaan kecil jarang melakukan karena hanya memiliki modal sedikit.

3.6 Tujuan Penjualan

Dalam suatu perusahaan kegiatan penjualan adalah kegiatan yang penting, karena dengan adanya kegiatan penjualan tersebut maka akan terbentuk laba yang dapat menjamin kelangsungan hidup perusahaan. Menurut Swastha (2005:404), tujuan umum yang dimiliki oleh perusahaan adalah:

1. Mencapai volume penjualan tertentu
2. Mendapat laba tertentu yang maksimal dengan modal sekecil-kecilnya
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan.

3.7 Sistem Penjualan Tunai

Menurut Mulyadi (2001:455), Transaksi penjualan tunai adalah penjualan yang dilakukan dengan cara konsumen melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli. Setelah uang diterima oleh perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan.

3.8 Prosedur Penjualan Tunai

Penjualan tunai oleh perusahaan dilaksanakan dengan mewajibkan pembeli membayar harga barang lebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli, setelah uang diterima perusahaan lalu barang diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan. Menurut Mulyadi (2001 : 463) dokumen yang digunakan dalam sistem penjualan tunai adalah :

1. Faktur penjualan tunai, merupakan dokumen yang digunakan untuk merekam berbagai informasi yang diperlukan oleh manajemen mengenai transaksi penjualan tunai.
2. Pita register kas, merupakan dokumen yang dihasilkan oleh fungsi kas dengan cara mengoperasikan mesin register kas.
3. Bukti setor bank, merupakan dokumen yang dibuat oleh fungsi kas sebagai bukti penyetoran kas ke bank.
4. Rekapitulasi harga pokok penjualan, merupakan dokumen yang digunakan oleh fungsi akuntansi untuk meringkas harga pokok produk yang dijual selama satu periode. Bukti memorial juga merupakan dokumen yang digunakan sebagai dasar pencatatan harga pokok yang dijual selama satu periode.

Jaringan prosedur yang membentuk sistem penjualan tunai menurut Mulyadi (2001:469) yaitu :


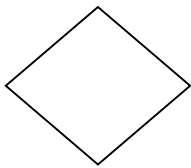
1. Prosedur order penjualan
2. Prosedur penerimaan kas
3. Prosedur penyerahan barang


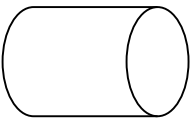

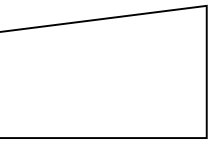
4. Prosedur pencatatan penjualan tunai
5. Prosedur penyetoran kas

3.9 Sistem Flowchart Diagram

Menurut (Hartono J., 1999) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam system. Bagan alir system digambar dengan menggunakan simbol – simbol yang tampak seperti berikut ini.

Tabel 3.1 Simbol bagan alir system

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Dokumen	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer.
2		Keputusan	Simbol keputusan digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi yang mengharuskan sistem untuk memilih tindakan yang akan dilakukan berdasarkan kriteria tertentu.

3		Operasi manual	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi secara manual yang tidak dapat dihilangkan dari sistem yang ada
4		Database	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data pada sistem yang akan dibuat.
5		Proses	Simbol proses digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi dalam sistem yang akan dibuat
6		Input manual	Simbol Proses yang digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi dalam sistem yang akan dibuat.

3.10 Data Flowchart Diagram (DFD)

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau di sebut juga bagan alir folmulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan folmulir termasuk tembusan-tembusannya.

Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam bagan alir sistem (Hartono J. , 1999).

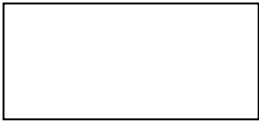
Menurut (Putrojoyo, 1994) *Data Flow Diagram* merupakan transfer data dari alat *storage* luar melalui *unit* pemroses dan memori, serta keluar ke *storage* luar.


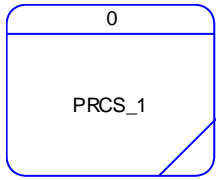

(Kenneth E. Kendall, 2002) menyatakan bahwa melalui Data Flow Diagram (DFD), penganalisis sistem dapat merepresentasi proses-proses data di dalam suatu organisasi. Pendekatan aliran data menekankan logika yang mendasari sistem.

Pendekatan aliran data memiliki 4 (empat) kelebihan utama melalui penjelasan naratif mengenai cara data-data berpindah disepanjang sistem, yaitu:

1. Kebebasan dari menjalankan implementasi teknis sistem yang terlalu dini.
2. Pemahaman lebih jauh mengenai keterkaitan satu sama lain dalam sistem dan subsistem.
3. Mengkomunikasikan pengetahuan sistem yang ada dengan pengguna melalui diagram aliran data.

Tabel 3.2 Simbol Data Flow Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		External Entity atau Boundary	Simbol ini menunjukkan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada di

			lingkungan luarnya yang akan memberikan pengaruh berupa input atau menerima output
2		Data Flow atau Aliran Data	Aliran data dapat digambarkan dengan tanda panah dan garis yang diberi nama dari aliran data tersebut
3		Proses	Dalam simbol tersebut dituliskan nama proses yang akan dikerjakan oleh sistem dari transformasi aliran data yang kelur. Suatu proses mempunyai satu atau lebih input data dan menghasilkan satu atau lebih output data.
4		Data Store	Data store merupakan simpanan dari data yang dapat berupa file atau catatan manual, dan suatu agenda atau buku. Data store digunakan untuk menyimpan

			data sebelum dan sesudah proses lebih lanjut
--	--	--	--

3.11 Power Designer

Power designer merupakan suatu tools berupa software untuk mendesain system dan rancangan *Entity Relation Diagram* (ERD) yang dikembangkan oleh Sybase. Ada dua model data yaitu: *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model relasional. Keduanya menyediakan cara untuk mendeskrisikan perancangan basis data pada peringkat logika. Model ERD dan *Conceptual Data Model* (CDM): model yang dibuat berdasarakan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entita (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu. Model *Relational* atau *Physical Data Model* (PDM): model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana. Setiap kolom memiliki nama yang unik.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:205), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna generalisasi.

4.2. Mendefinisikan masalah dan tujuan Penelitian

Peneliti menanyakan kepada pihak perusahaan pada bidang yang terkait dengan objek kerja praktek. Objek penelitian yang terkait dengan kerja praktek ini adalah pada bagian *Human Resource Development* (HRD) pada PT Sarimelati Kencana. Berdasarkan hasil observasi peneliti nantinya akan menyimpulkan permasalahan yang ada serta solusi yang harusnya dilakukan sebagai tujuan dari penelitian kerja praktek.

4.3. Tahap-tahap penelitian

Dalam penelitian terdapat dua tahap penelitian, yaitu :

4.3.1. Tahap Persiapan Penelitian

Pertama peneliti membuat pedoman wawancara yang disusun berdasarkan dimensi kebermaknaan hidup sesuai dengan permasalahan yang dihadapi subjek. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan mendasar yang nantinya akan

berkembang dalam wawancara. Pedoman wawancara yang telah disusun, ditunjukkan kepada yang lebih ahli dalam hal ini adalah pembimbing penelitian untuk mendapat masukan mengenai isi pedoman wawancara. Setelah mendapat masukan dan koreksi dari pembimbing, peneliti membuat perbaikan terhadap pedoman wawancara dan mempersiapkan diri untuk melakukan wawancara. Tahap persiapan selanjutnya adalah peneliti membuat pedoman observasi yang disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama wawancara dan observasi terhadap lingkungan atau setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan pencatatan langsung yang dilakukan pada saat peneliti melakukan observasi. Namun apabila tidak memungkinkan maka peneliti sesegera mungkin mencatatnya setelah wawancara selesai.

Peneliti selanjutnya mencari subjek yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian. Untuk itu sebelum wawancara dilaksanakan peneliti bertanya kepada subjek tentang kesiapannya untuk diwawancarai. Setelah subjek bersedia untuk diwawancarai, peneliti membuat kesepakatan dengan subjek tersebut mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara.

4.3.2. Tahap pelaksanaan penelitian

Peneliti membuat kesepakatan dengan subjek mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara berdasarkan pedoman yang dibuat. Setelah wawancara dilakukan, peneliti memindahkan hasil rekaman berdasarkan wawancara dalam bentuk verbatim tertulis. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data dan interpretasi data sesuai dengan langkah-langkah yang dijabarkan pada bagian metode analisis data di akhir bab ini. setelah itu, peneliti membuat dinamika psikologis dan kesimpulan yang dilakukan, peneliti memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

4.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu :

4.4.1. Wawancara

Wawancara merupakan alat rechecking atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (in-depth interview) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan social yang relatif lama (Sutopo 2006: 72).

Interview adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk-dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari interview adalah kontak langsung dengan tatap muka (face to face relation ship) antara si pencari informasi (interviewer atau informan hunter) dengan sumber informasi (interviewee) (Sutopo 2006: 74). Jenis interview meliputi interview bebas, interview terpimpin, dan interview bebas terpimpin (Sugiyono, 2008: 233). Interview bebas, yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang dikumpulkan. Interview terpimpin, yaitu interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci. Interview bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin. Dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interview dilengkapi pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan informasi-informasi yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit.

Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan interviewer mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (*check list*) apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian interviewer harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara kongkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat proses wawancara berlangsung.

Kerlinger (2000) menyebutkan 3 hal yang menjadi kekuatan metode wawancara :

1. Mampu mendeteksi kadar pengertian subjek terhadap pertanyaan yang diajukan. Jika mereka tidak mengerti bisa diantisipasi oleh interviewer dengan memberikan penjelasan.
2. Fleksibel, pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan masing-masing individu.
3. Menjadi satu-satunya hal yang dapat dilakukan disaat tehnik lain sudah tidak dapat dilakukan.

Menurut Yin (2003) disamping kekuatan, metode wawancara juga memiliki kelemahan, yaitu:

1. Retan terhadap bias yang ditimbulkan oleh kontruksi pertanyaan yang penyusunanya kurang baik.
2. Retan terhadap terhadap bias yang ditimbulkan oleh respon yang kurang sesuai.
3. *Probling* yang kurang baik menyebabkan hasil penelitian menjadi kurang akurat.
4. Ada kemungkinan subjek hanya memberikan jawaban yang ingin didengar oleh *interviewer*.

4.4.2. Observasi

Disamping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila

dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Karena observasi tidak selalu dengan obyek manusia tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi, dalam Sugiyono (2012:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Salah satu hal yang penting, namun sering dilupakan dalam observasi adalah mengamati hal yang tidak atau belum terjadi. Dengan demikian bahwa hasil observasi menjadi data penting karena :

1. Peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang diteliti.
2. Observasi memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, berorientasi pada penemuan dari pada pembuktiaan dan mempertahankan pilihan untuk mendekati masalah secara induktif.
3. Observasi memungkinkan peneliti melihat hal-hal yang oleh subjek penelitian sendiri kurang disadari.
4. Observasi memungkinkan peneliti memperoleh data tentang hal-hal yang karena berbagai sebab tidak diungkapkan oleh subjek penelitian secara terbuka dalam wawancara.
5. Observasi memungkinkan peneliti merefleksikan dan bersikap introspektif terhadap penelitian yang dilakukan. Impresi dan perasaan pengamatan akan menjadi bagian dari

data yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk memahami fenomena yang diteliti.

4.5. Alat Bantu pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data penulis membutuhkan alat Bantu (instrumen penelitian). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman, yaitu :

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman ini disusun tidak hanya berdasarkan tujuan penelitian, tetapi juga berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

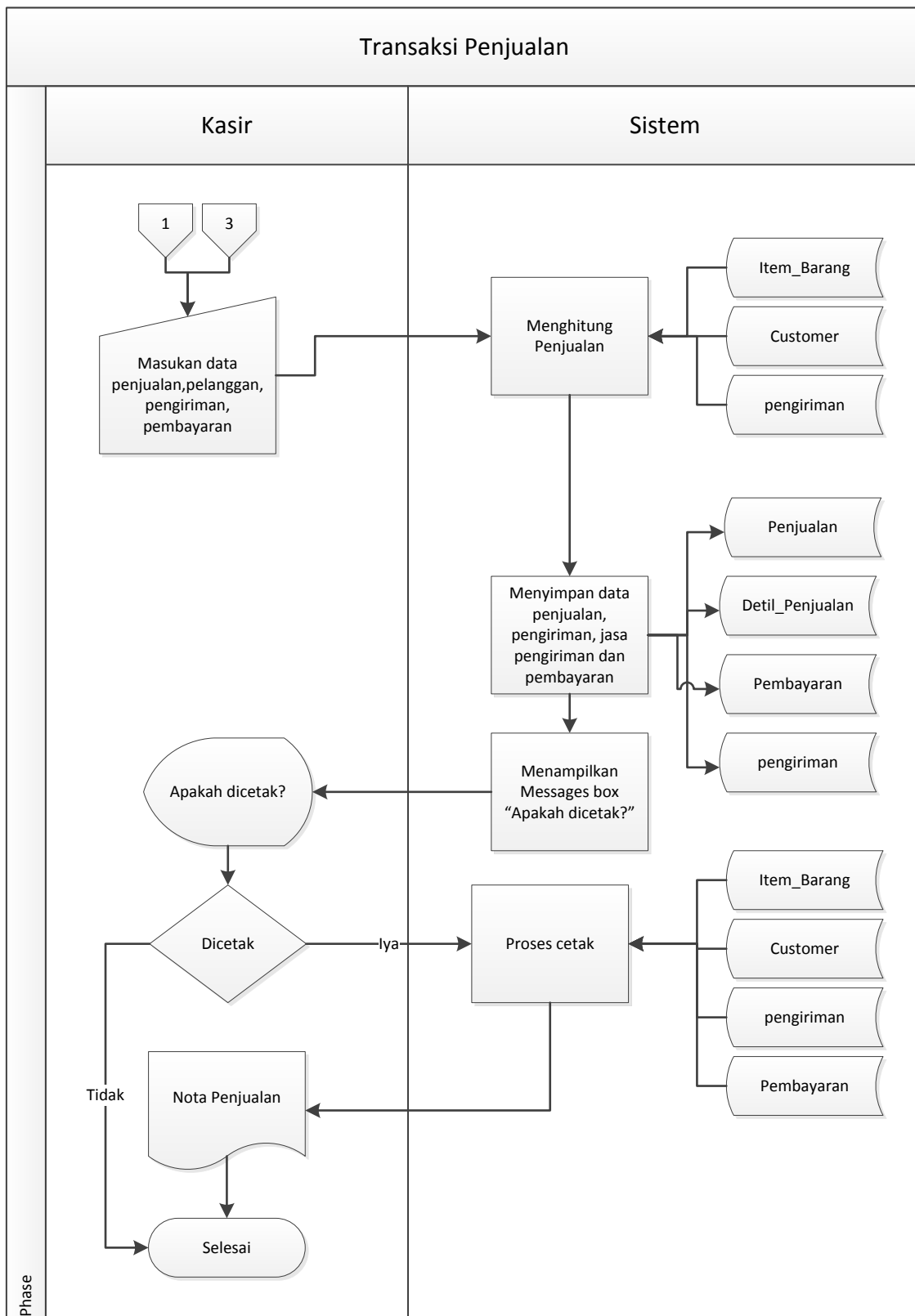
2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama wawancara dan observasi terhadap lingkungan atau setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan informasi yang muncul pada saat berlangsungnya wawancara.

4.6. Desain

Pada proses desain dilakukan representasi dari hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk desain. Terdapat beberapa desain yang terkait dengan penelitian kerja praktek yaitu :

4.6.1. Desain *system flow* Transaksi Penjualan



Gambar 4.1 System Flow Transaksi Penjualan

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisis Sistem

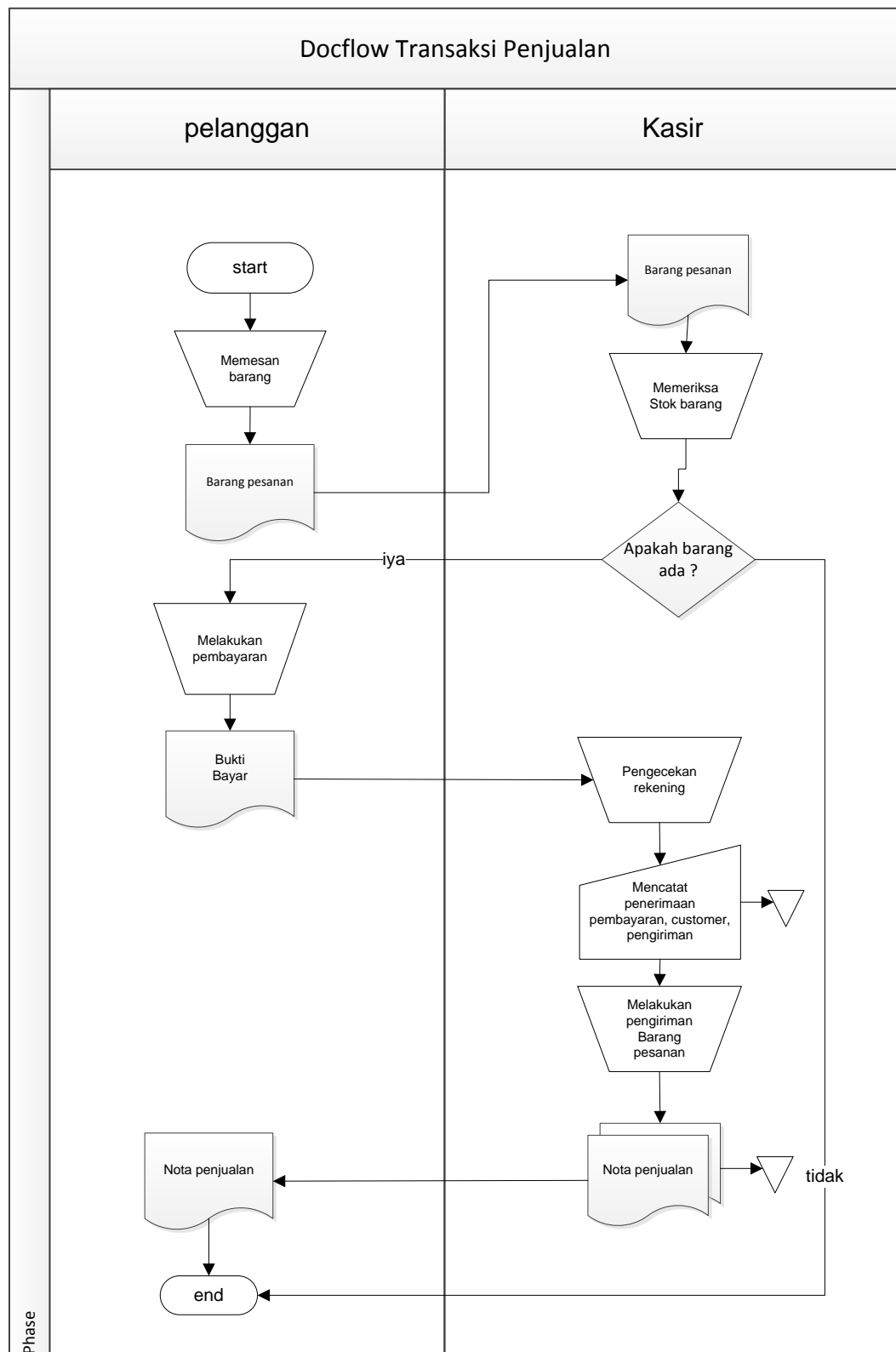
Dari hasil yang telah didapat selama Kerja Praktek pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD, telah diperoleh permasalahan yang ada pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya yaitu proses transaksi penjualan yang kurang baik. Jadi, penyimpanan dan pengolahan data dari semua transaksi penjualan sulit dilakukan. Selain itu dalam pengolahan data transaksi penjualan sangatlah penting bagi CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya karena untuk mengetahui peningkatan penjualan dan untuk memberikan informasi tentang laporan-laporan biaya tentang berapa banyak produk yang telah terjual oleh CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya. Selama ini, pemberian informasi transaksi penjualan yang dilakukan oleh CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya ialah masih menggunakan perhitungannya secara manual dengan menggunakan alat-alat hitung lainnya dan mencatat semua transaksi penjualan dengan buku penjualan. Selain itu, tidak adanya rekapan atau laporan semua transaksi, hal ini dapat menyebabkan lamanya proses transaksi yang terjadi pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya.

Beberapa dokumen *flow* hasil analisis yang dilakukan di CV.PLANKTOON FINGERBOARD memiliki beberapa proses yang berhubungan dengan proses Transaksi Penjualan. Diantaranya aliran dokumen flow dapat dilihat pada gambar 5.1.

5.1.1. Dokumen Flow

Dokumen *flow* transaksi penjualan Dalam membuat sistem yang baru, diperlukan analisis terlebih dahulu permasalahan yang ada pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya khususnya pada pengolahan Transaksi Penjualan. Sebelum membuat sistem yang baru, diperlukan alur sistem yang masih digunakan pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya.

Pada Proses bisnis Transaksi Penjualan dimulai dari pelanggan datang dan melakukan pencatatan pemesanan barang, kemudian Kasir menerima catatan pemesanan dan setelah itu kasir memeriksa ketersediaan barang dan mengecek apakah barang ada sesuai pesanan, apabila barang yang dipesan ada maka pelanggan melakukan pembayaran dan mengirimkan bukti pembayaran pada kasir, dan kemudian kasir mengecek rekening apakah pembayaran sudah dilakukan oleh pelanggan, apabila sudah dilakukan maka kasir melakukan pencatatan pembayaran, customer dan pengiriman pesanan dan menyimpannya data tersebut kedalam arsip, kemudian kasir melakukan pengiriman barang pesanan dan dibuatkan dua nota transaksi penjualan, Salah satunya diberikan kepada Pelanggan. Lebih jelasnya, document flowchart transaksi penjualan ini dapat dilihat pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Dokumen Flow Transaksi Penjualan

5.2. Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis sistem, langkah berikutnya yaitu mendesain sistem. Dalam mendesain sistem diperlukan langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

1. *System flowchart*
2. *Context diagram*
3. *Hierarchy input proses output (HIPO)*
4. *Data flow diagram (DFD)*
5. *Entity relationship diagram (ERD)*
6. *Database management system (DBMS)*
7. *Desain input output*

Ketujuh langkah diatas dapat dijelaskan pada sub bab sebagai berikut:

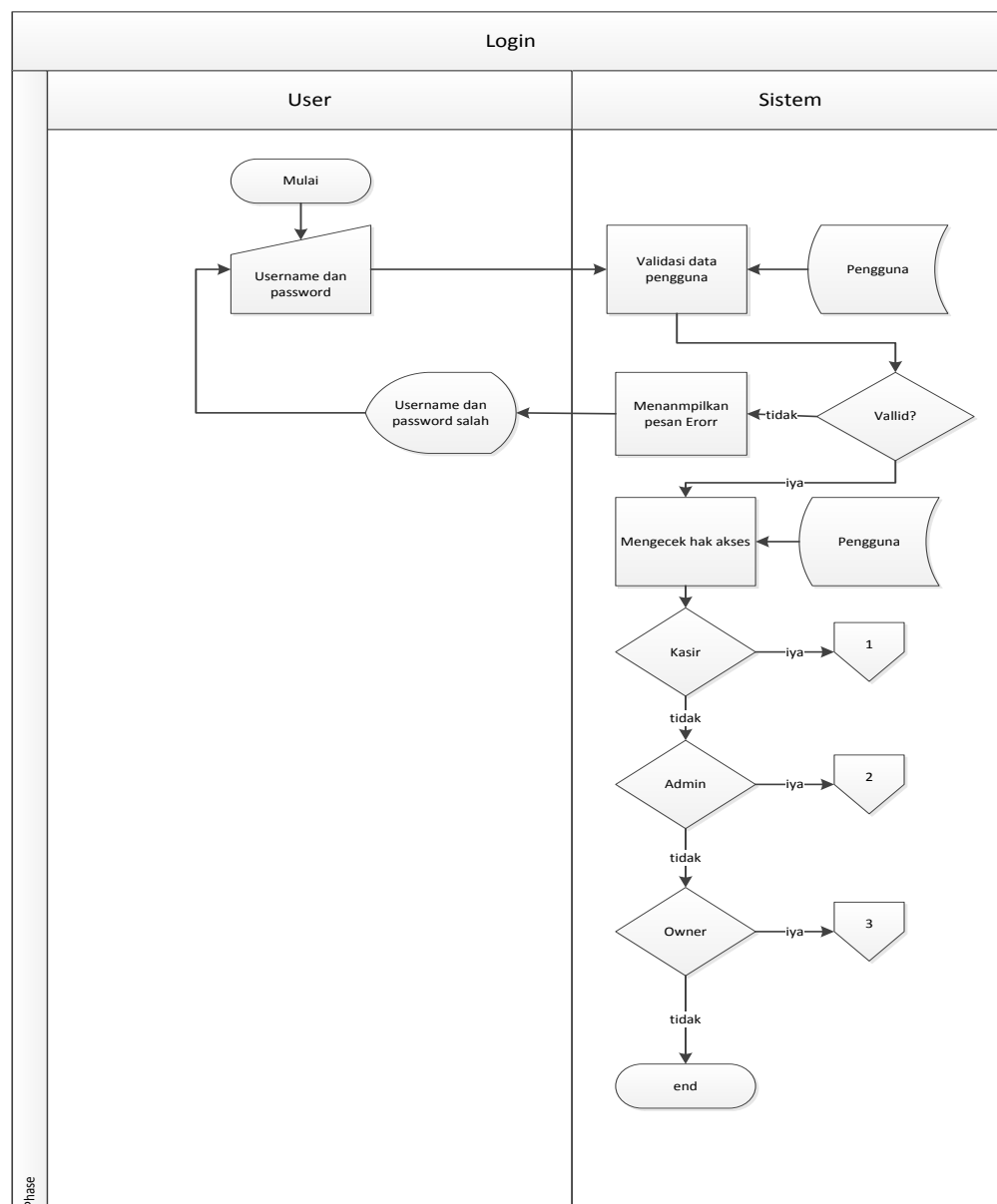
5.2.1. *System Flowchart*

Sistem flow merupakan proses lanjutan dari dokumen flow dimana proses yang masih manual dihilangkan dan basis data sudah dimunculkan.

A. Sistem Flow pemberian Hak Akses/Login

Sistem pemberian hak akses ini dapat dijalankan oleh pengguna yaitu Owner, Admin dan kasir. Sistem ini dimulai dari menampilkan formulir login. Setelah itu, pengguna mengisi username, password, dan memilih Menu opsi login kemudian sistem mencocokkan username dan password. Apabila username dan password salah, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf Login Gagal! Periksa Username dan password Anda”. Pengguna akan mengkonfirmasi dengan memilih

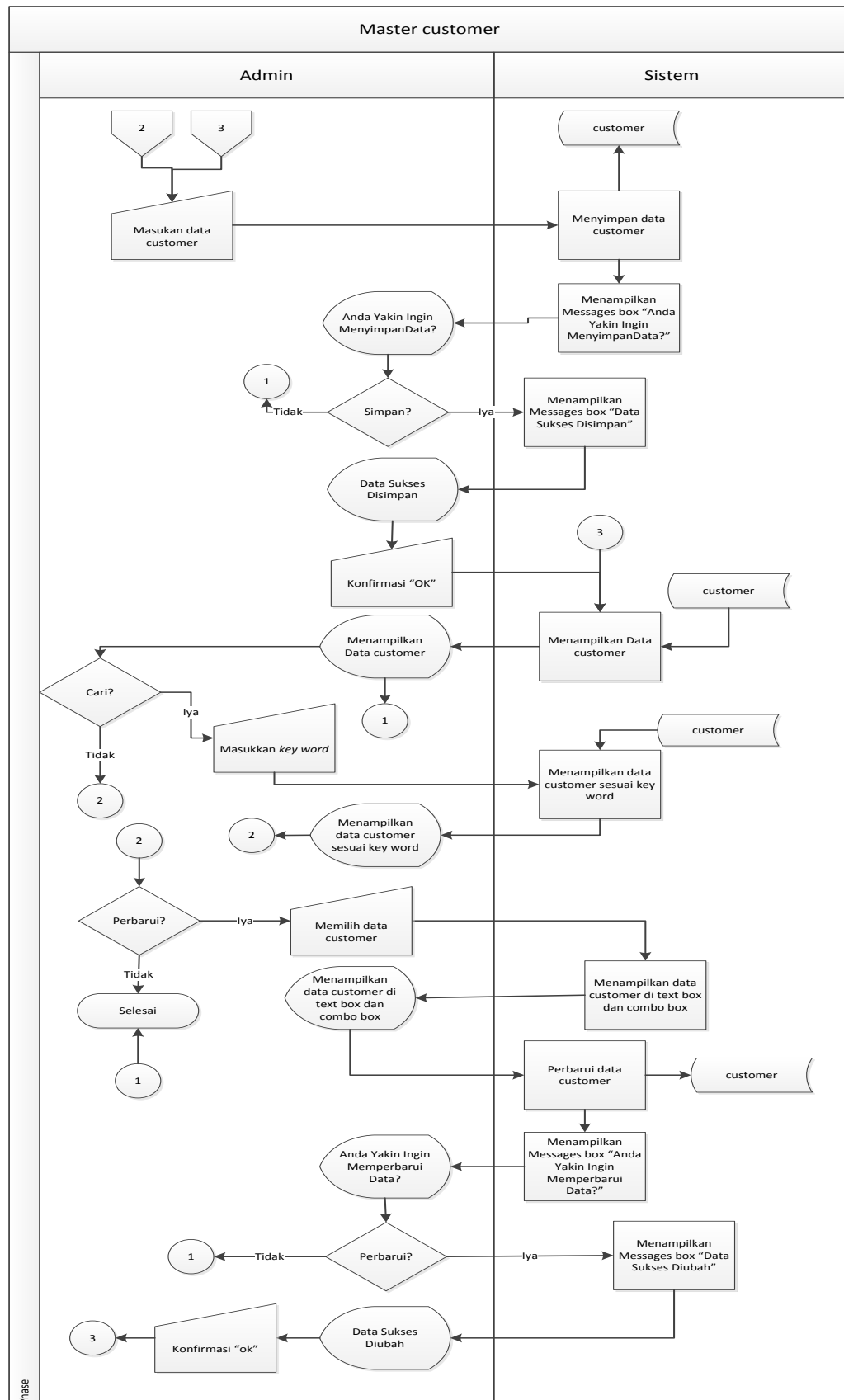
opsi “OK”. Apabila username dan password benar, maka sistem akan mencocokkan grade/hak akses yang diberikan dan menampilkan nama pengguna dan Foto pengguna kepada user. Setelah itu, sistem akan menampilkan formulir halaman utama. Lebih jelasnya, system flowchart memberi hak akses/Login ini dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Sistem flow pemberian Hak Akses/Login

B. Sistem Flow Master Costumer

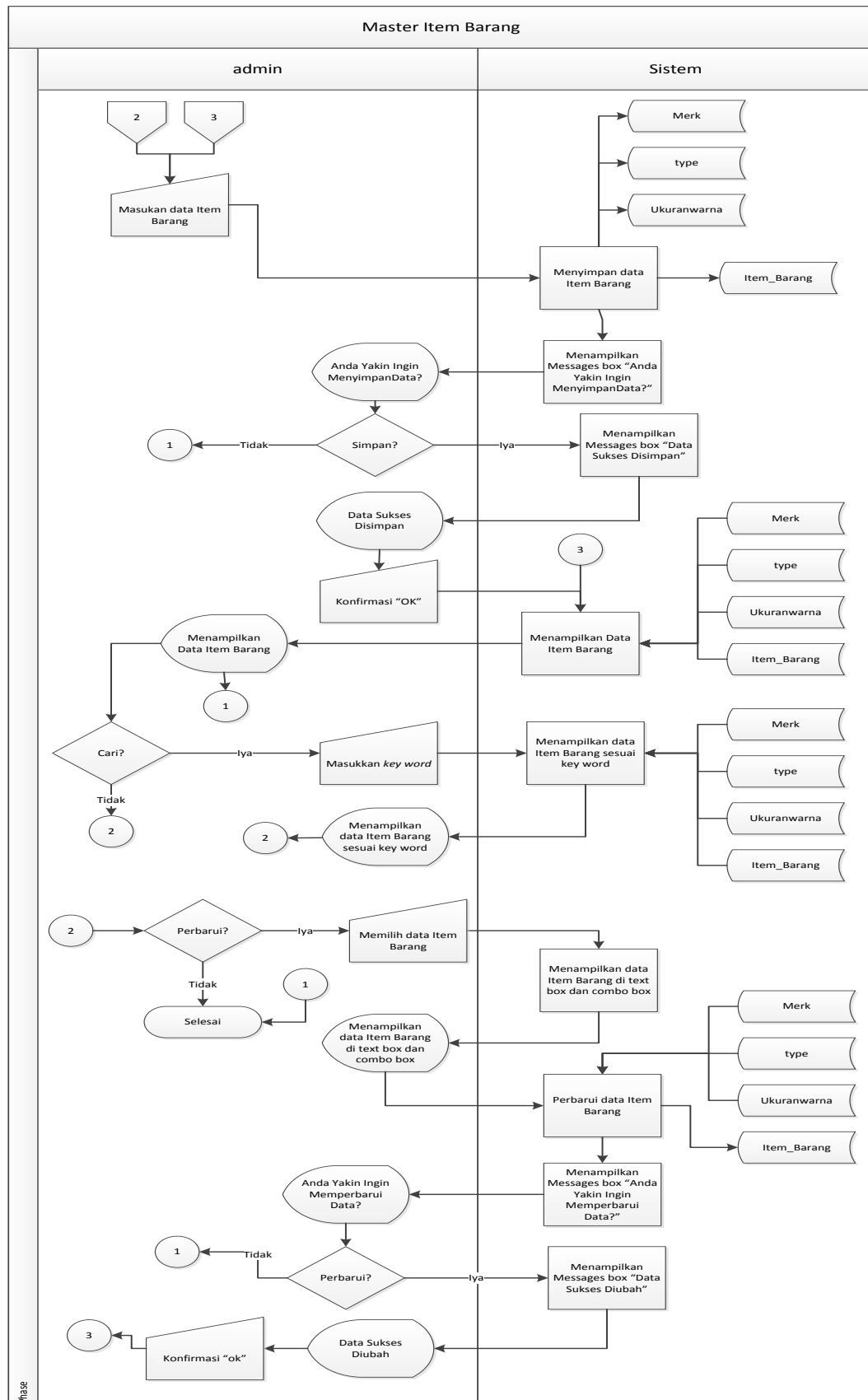
Master Costumer ini dapat dijalankan oleh pengguna yaitu Admin dan Owner. Sistem ini dimulai dari pengguna memilih menu master Costumer. Apabila yang menggunakan Owner, maka Owner tersebut dapat mengakses semua fitur yang ada di aplikasi dan tanpa ada batasan. Apabila yang menggunakan Admin, maka Admin tersebut hanya bisa memasukan data Master-master yang ada pada aplikasi. Sedangkan, Kasir hanya bisa melakukan Transaksi Penjualan pada aplikasi dan mencetak Nota penjualan. Lebih jelasnya, system flowchart Master Costumer ini dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Sistem flow Master Costumer

C. Sistem Flow Master Item Barang

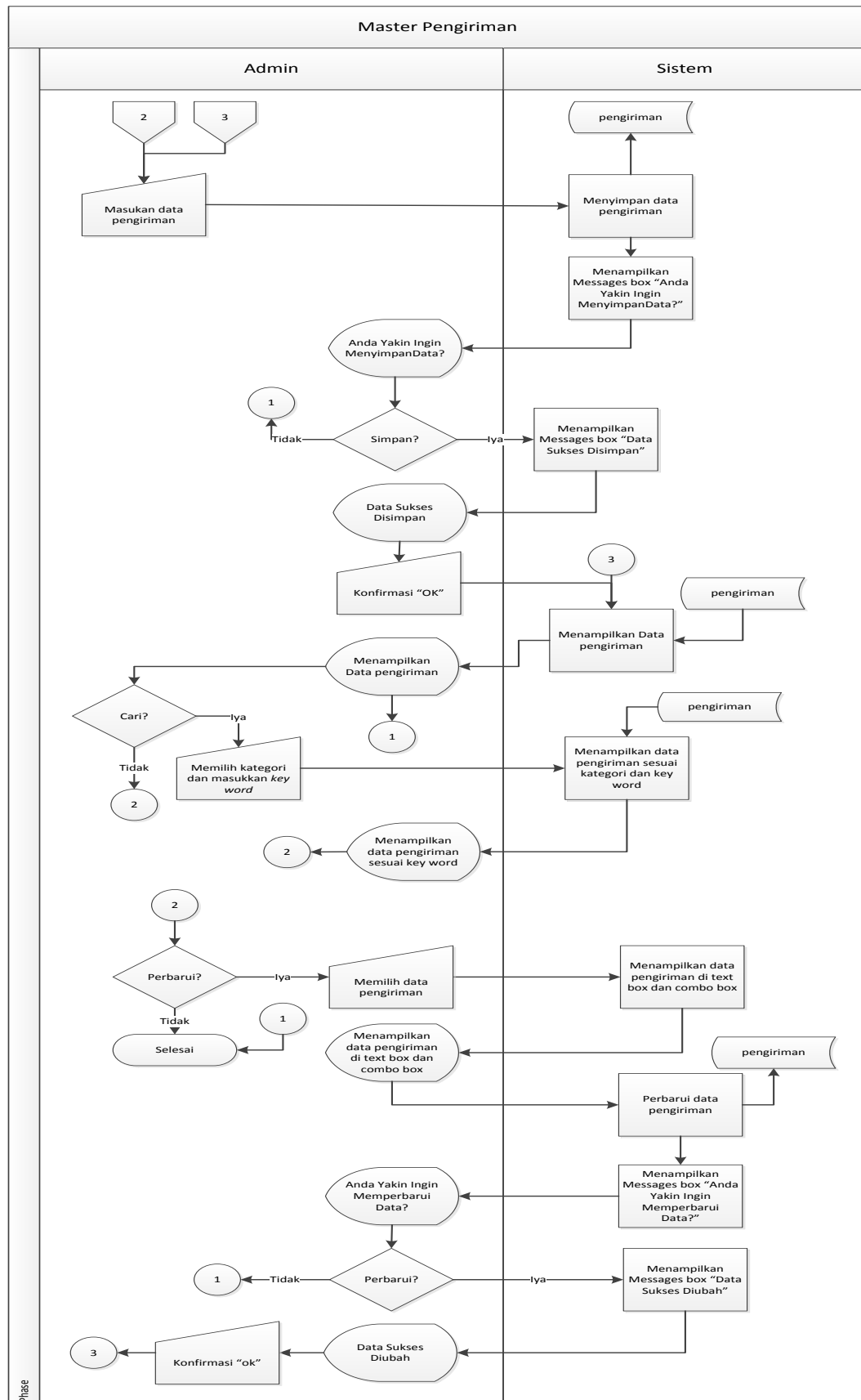
Master Item Barang terdapat fitur memasukan, menyimpan, memperbarui, mencari Item barang, dan sistem ini dapat diakses oleh Admin dan Owner. Sistem pengolahan item barang dimulai dengan mengisi data item barang yaitu kode item, nama item, Harga item, Ukuran/warna, Type, Merk, keterangan, dan Foto item. Setelah selesai mengisi data item barang, pengguna memilih opsi simpan. Setelah itu sistem akan menyimpan data item barang ke tabel item barang, sistem akan menampilkan Konfirmasi simpan “Anda Yakin Ingin Menyimpan Data?” setelah itu sistem akan menampilkan “Data sukses Disimpan”, dan sistem menampilkan daftar data item barang terbaru. Lebih jelasnya, system flowchart pengolahan data item barang ini dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Sistem flow Master Item Barang

D. Sistem Flow Master Pengiriman

Pada sistem Master Pengiriman ini adalah untuk menyimpan data untuk membantu karyawan untuk merekap produk yang dikirim menggunakan jasa pengiriman apa dan memberikan keterangan berupa Nama_pengiriman, alamat_pengiriman, dan kontak_pengiriman. Sistem ini dapat membantu Admin dan Kasir mempercepat mengetahui barang yang dikirim melalui jasa pengiriman via apa saja dan terekam dan disimpan didalam sistem, dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Sistem flow Master Pengiriman.

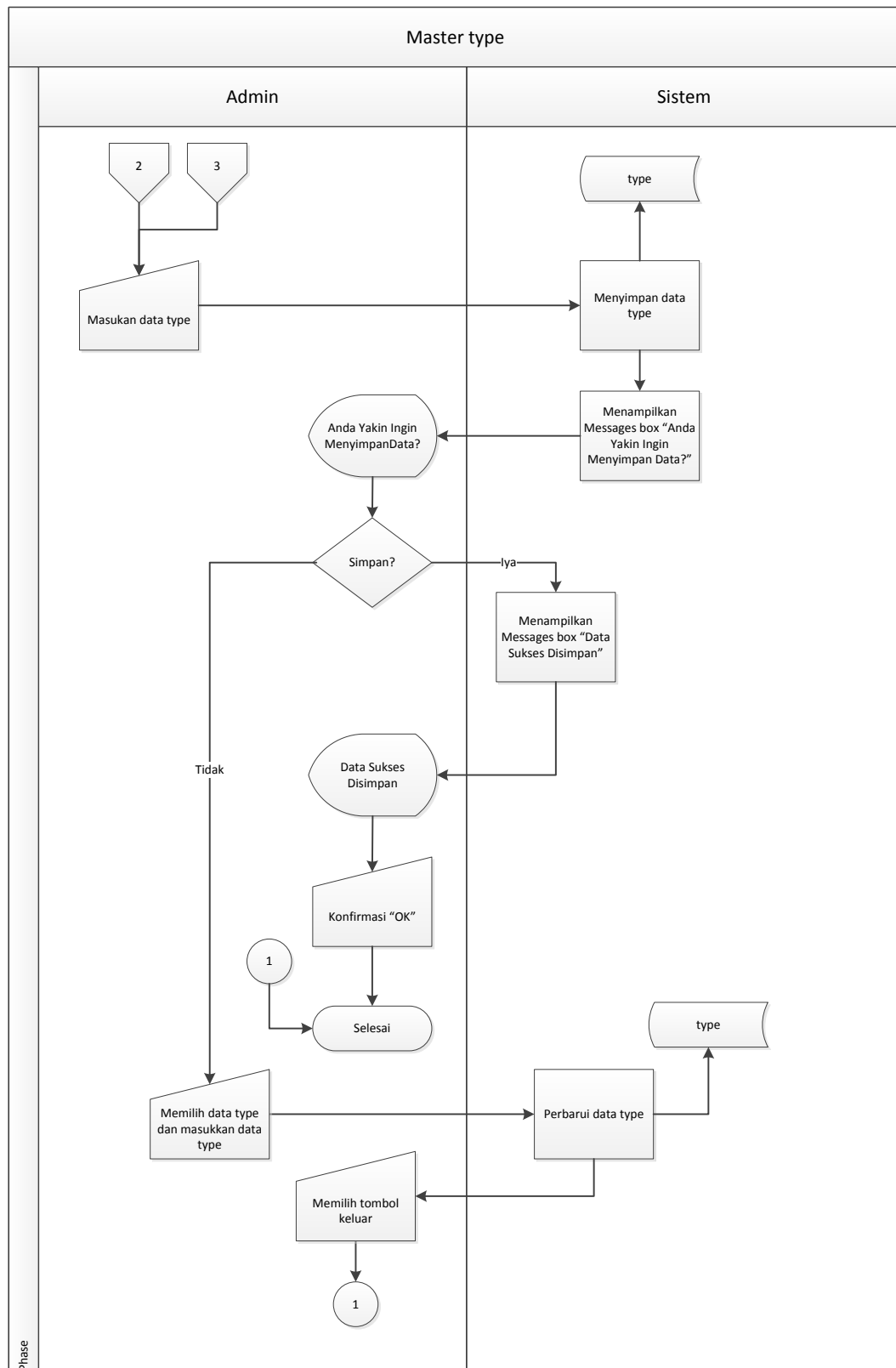
E. Sistem Flow Master Pengguna

Pada Sistem Master Pengguna ini adalah sistem yang mengolah Data tentang user/pengguna pada aplikasi Sistem Transaksi Penjualan pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD, pada sistem ini yang dapat mengakses master pengguna ini hanya Admin dan Owner, dan juga sistem Master dapat memasukan, menyimpan dan mengubah pengguna. Jika ingin menambahkan pengguna sistem akan menampilkan Form formulir yang harus terisi terlebih dahulu yaitu: Nama_pengguna, Jenis_kelamin, Nomor_tlpn, Alamat, Jabatan_pengguna, Username, password dan foto pengguna. Jika semua telah terisi sesuai permintaan sistem maka data dapat disimpan, dan jika berhasil akan menampilkan “Anda ingin menyimpan Data?”, kemudian “Data sukses Disimpan” dan dikonfirmasi “Oke”, dan jika data tidak sesuai permintaan maka sistem akan menampilkan symbol pada form yg belum terisi “X”, dan dapat dilihat pada Gambar 5.6.

Gambar 5.6 Sistem flow Master Pengguna.

F. Sistem Flow Master Type

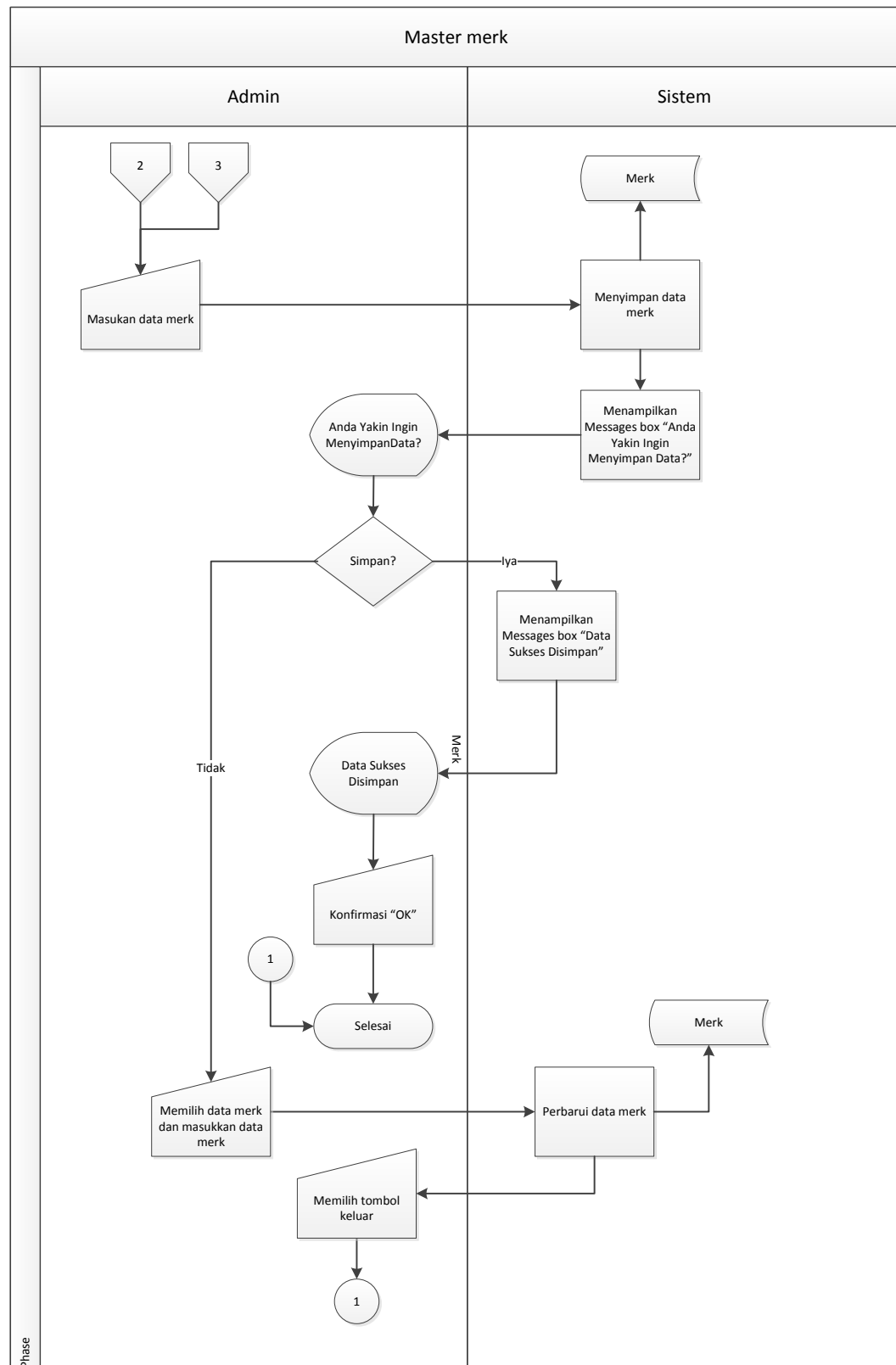
Pada sistem master Type ini berada pada formulir Item_barang pada aplikasi, terdapat fitur menyimpan, memperbarui, pada data type. Sistem ini dapat diakses oleh pengguna yaitu Owner dan Admin. Sistem ini dimulai setelah Data pada Formulir Item_barang telah terisi, dan Formulir Data Master Type adalah master untuk membantu data pada Item_barang untuk menentukan Type dari item barang. Setelah selesai mengisi formulir pengguna dapat memilih opsi simpan. Sistem akan menyimpan data type ke tabel Item_barang dan juga pada Tabel Type, sistem akan menampilkan “Data sudah disimpan”, dan sistem menampilkan daftar data jenis tamu terbaru. Lebih jelasnya, *system flowchart* Master Type ini dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Sistem flow Master Type.

G. Sistem Flow Master Merk

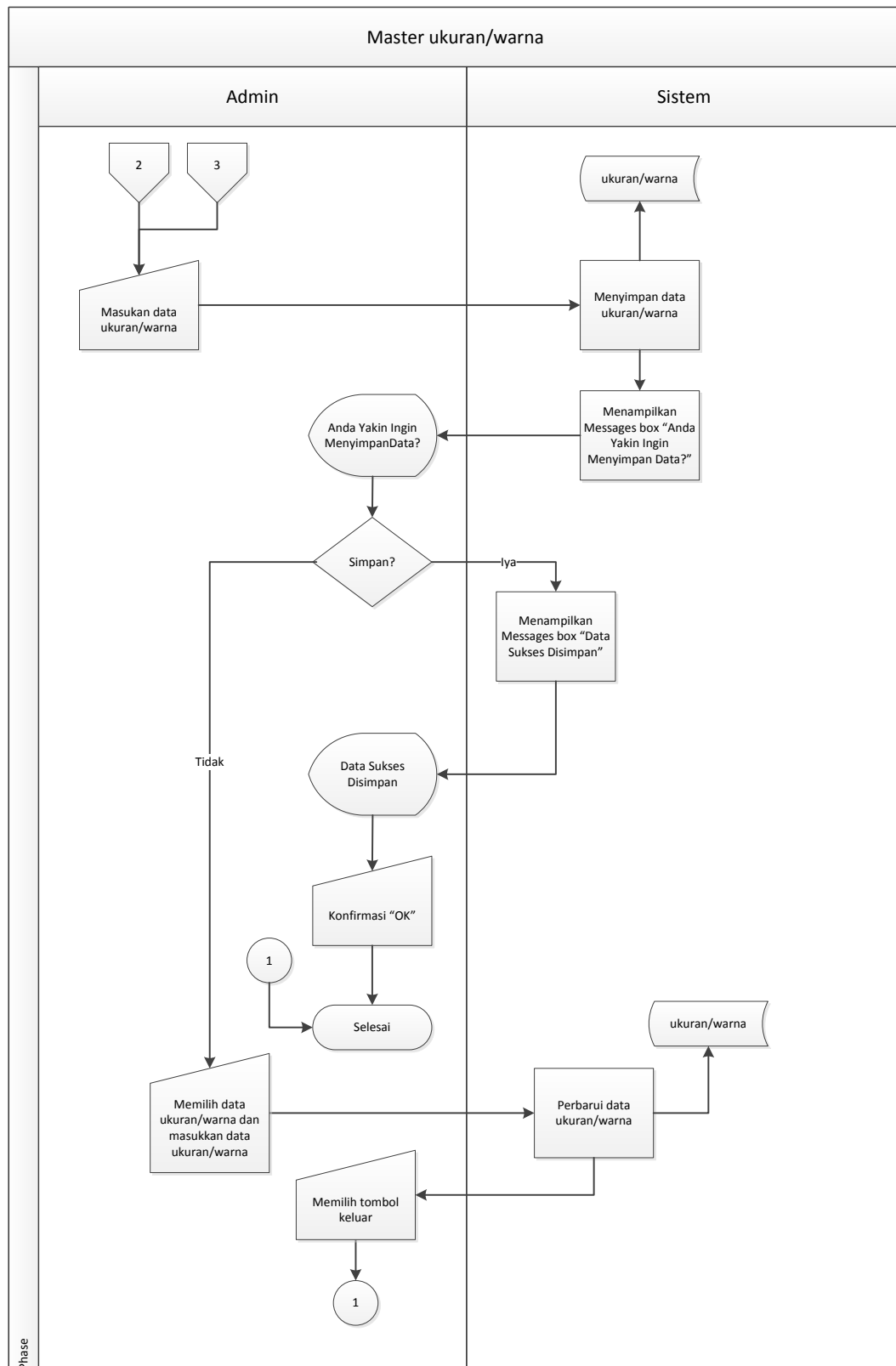
Dan pada sistem Master Merk ini berada pada formulir Item_barang pada aplikasi, terdapat fitur menyimpan, memperbarui, pada data merk. Sistem ini dapat diakses oleh pengguna yaitu Owner dan Admin. Sistem ini dimulai setelah Data pada Formulir Item_barang telah terisi, dan Formulir Data Master Merk adalah master untuk membantu data pada Item_barang untuk menentukan Merk dari item barang. Setelah selesai mengisi formulir pengguna dapat memilih opsi simpan. Sistem akan menyimpan data Merk ke tabel Item_barang dan juga pada Tabel Merk, sistem akan menampilkan “Data sudah disimpan”, dan sistem menampilkan daftar data jenis tamu terbaru. Lebih jelasnya, *system flowchart* Master Merk ini dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Sistem flow Master Merk.

H. Sistem Flow Master Ukuran/warna

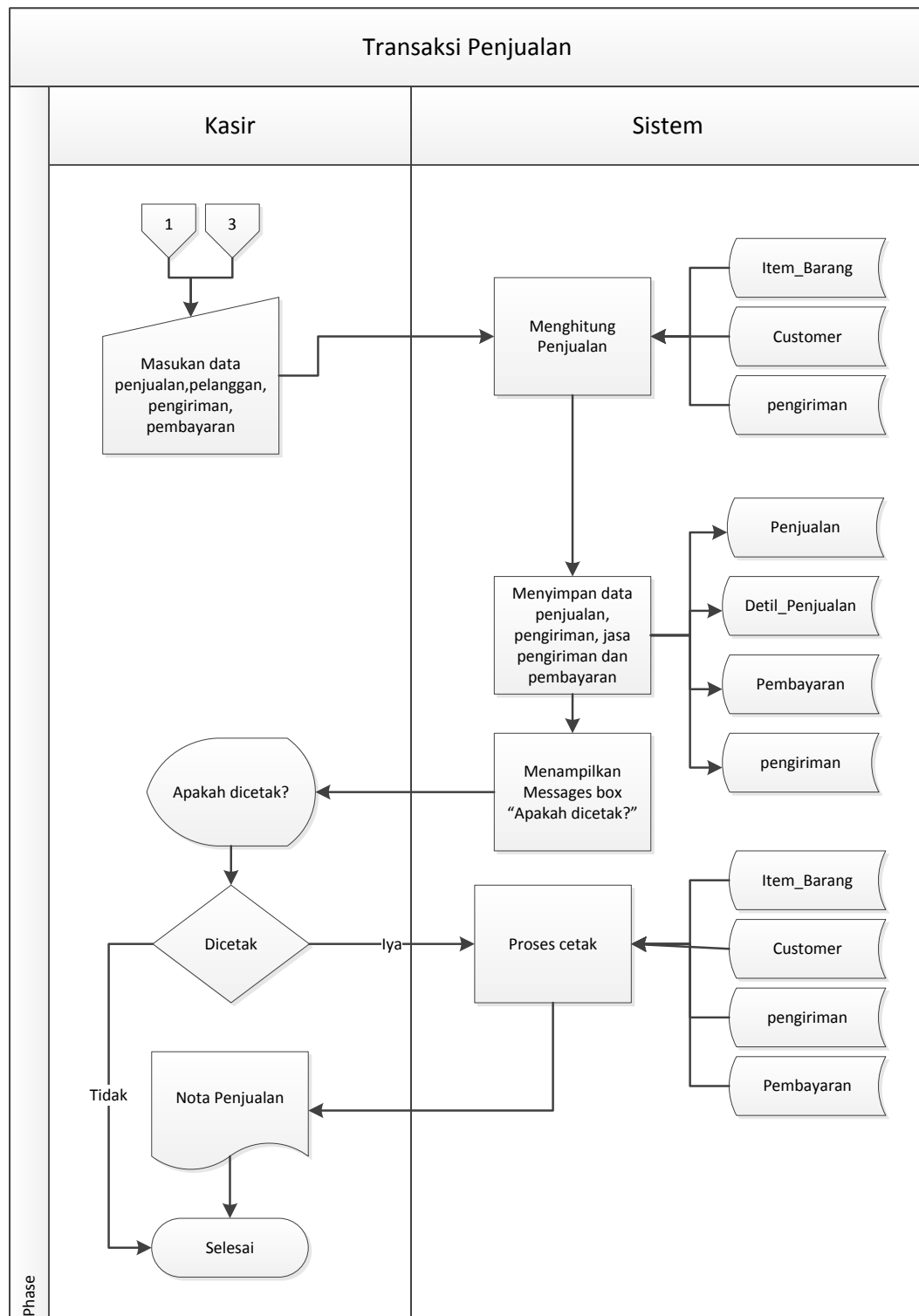
Setelah Master Type dan merk maka pada sistem Master Ukuran/warna ini Juga berada pada formulir Item_barang pada aplikasi, terdapat fitur menyimpan, memperbarui, pada data Ukuran/warna. Sistem ini juga dapat diakses oleh pengguna yaitu Owner dan Admin. Sistem ini dimulai setelah Data pada Formulir Item_barang telah terisi, dan Formulir Data Master Ukuran/warna adalah master untuk membantu data pada Item_barang untuk menentukan Ukuran/warna dari item barang. Setelah selesai mengisi formulir pengguna dapat memilih opsi simpan. Sistem akan menyimpan data Ukuran/warna ke tabel Item_barang dan juga pada Tabel Ukuran/warna, sistem akan menampilkan “Data sudah disimpan”, dan sistem menampilkan daftar data Ukuran/warna. Lebih jelasnya, *system flowchart* Master Ukuran/warna ini dapat dilihat pada Gambar 5.9



Gambar 5.9 Sistem flow Master Ukuran/warna.

I. Sistem Flow Transaksi Penjualan

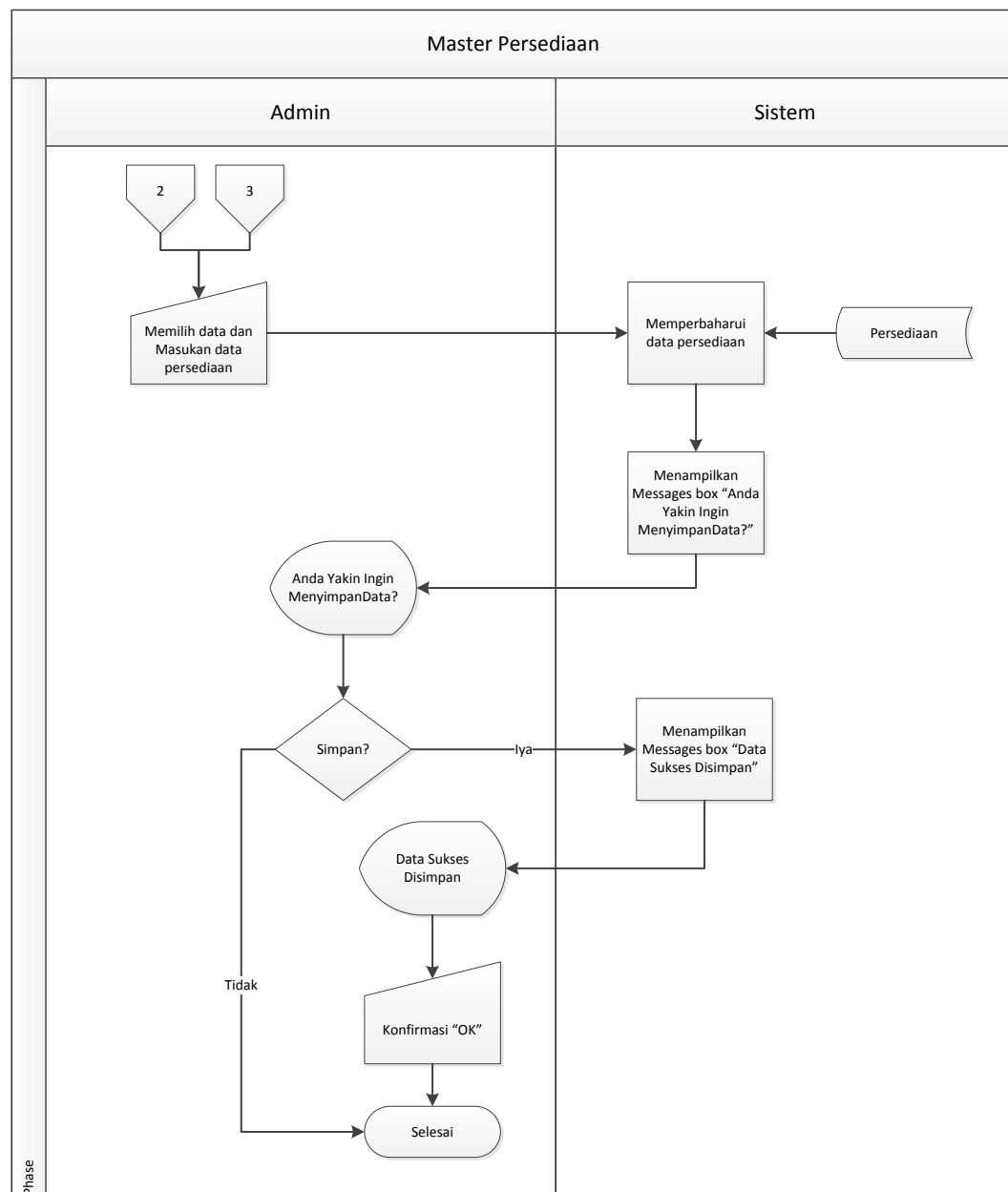
Setelah itu Pada sistem Transaksi Penjualan ini berada pada Opsi menu utama pada Aplikasi, fitur ini memiliki relasi pada banyak tabel, dan terdapat fitur menyimpan semua Transaksi Penjualan pada CV.Planktoon Fingerboard, dan pada formulir ini terdapat fungsi untuk mencetak dan menyimpan rekapan-rekapan nota hasil dari semua transaksi penjualan yang terjadi pada CV.Planktoon Fingerboard. Sistem ini dapat diakses oleh pengguna yaitu Kasir. Sistem ini dimulai setelah Customer datang membeli produk, dan yang bertanggung jawab adalah Kasir memasukan Data Transaksi pada Formulir Transaksi_Penjualan sesuai yang diinginkan oleh Costumer dan jika semua telah terisi, maka data tersebut disimpan dan sistem akan menampilkan fitur otomatis untuk mencetak Nota transaksi pada waktu dan hari itu juga. Setelah transaksi penjualan dilakukan maka data otomatis akan terekam dan tersimpan pada tabel penjualan. Lebih jelasnya, *system flowchart* Transaksi Penjualan ini dapat dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5.10 Sistem flow Master Transaksi Penjualan.

J. Sistem Flow Master Persediaan

Pada sistem Persediaan ini terdapat fitur untuk menentukan stok pada semua Item Barang menyimpan, memperbarui, dan mencari data nama item barang. Sistem ini dapat diakses oleh pengguna yaitu Owner dan Admin. Sistem ini dimulai dengan mengisi Kode_item, maka otomatis item barang akan muncul, kemudian Admin atau Owner mengisi Jumlah persediaan barang per-item dengan memberikan keterangan pada formulir, dan setelah jumlah stok dari semua barang telah terisi maka data disimpan dan terekam dalam sistem ini, dapat dilihat pada Gambar 5.11.

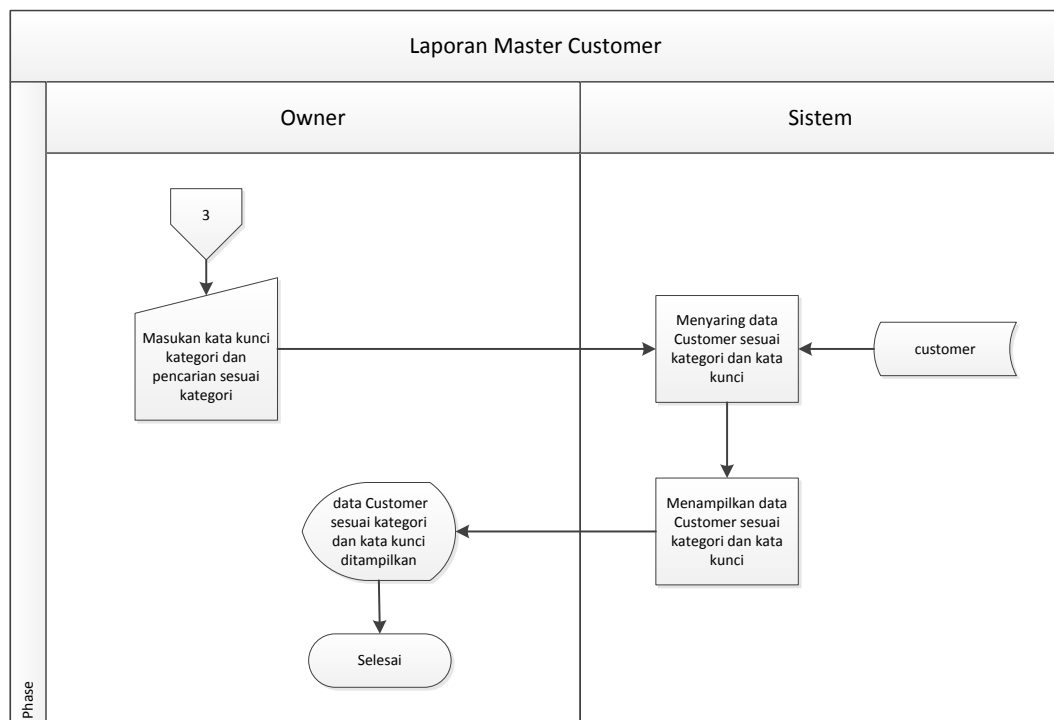


Gambar 5.11. Sistem flow Master Persediaan.

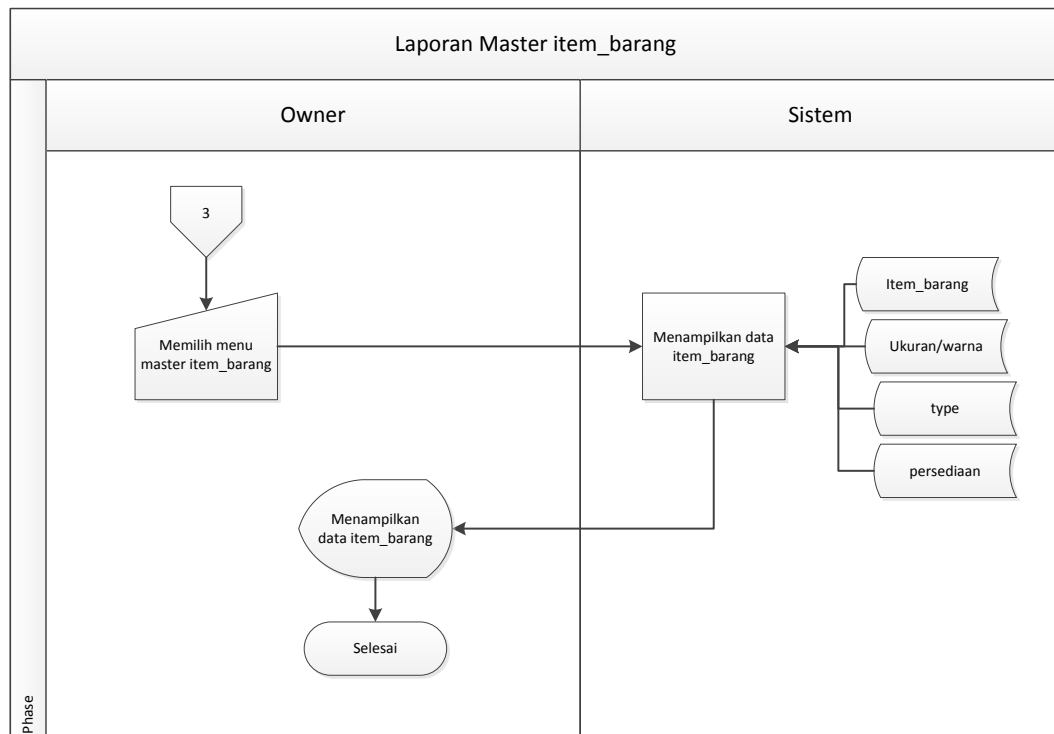
K. Sistem Flow Laporan-Laporan

Setelah data dari semua master dimasukkan dan transaksi penjualan telah dijalankan maka, Owner dapat melihat beberapa Laporan yang dihasilkan oleh sistem aplikasi transaksi penjualan, dan diantaranya adalah *Laporan Customer*, *item_barang* dan *Laporan transaksi*. Laporan-laporan ini dapat memudahkan

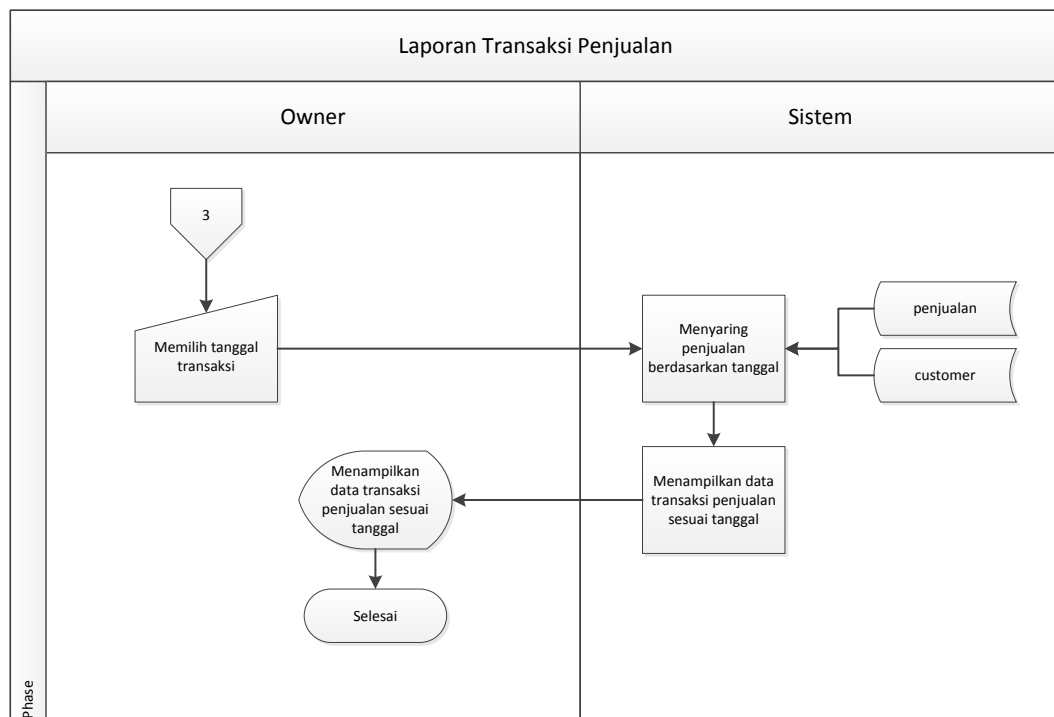
owner untuk dapat melihat perkembangan dari beberapa peningkatan dalam periode-periode yang berkelanjutan, dan aplikasi merekap semua produk-produk saja yang telah tersimpan dalam aplikasi untuk dapat diberikan kepada pelanggan dan peningkatan pelanggan yang pernah melakukan transaksi pembelian, dan maka dari itu owner dapat melihat peningkatan transaksi penjualan dengan adanya Laporan Transaksi penjualan. Lebih jelasnya, *system flowchart* ini dapat dilihat pada *Gambar 5.12, 5.13 dan .14*.



Gambar 5.12 Sistem flow Laporan Customer.



Gambar 5.13 Sistem flow Laporan item barang.

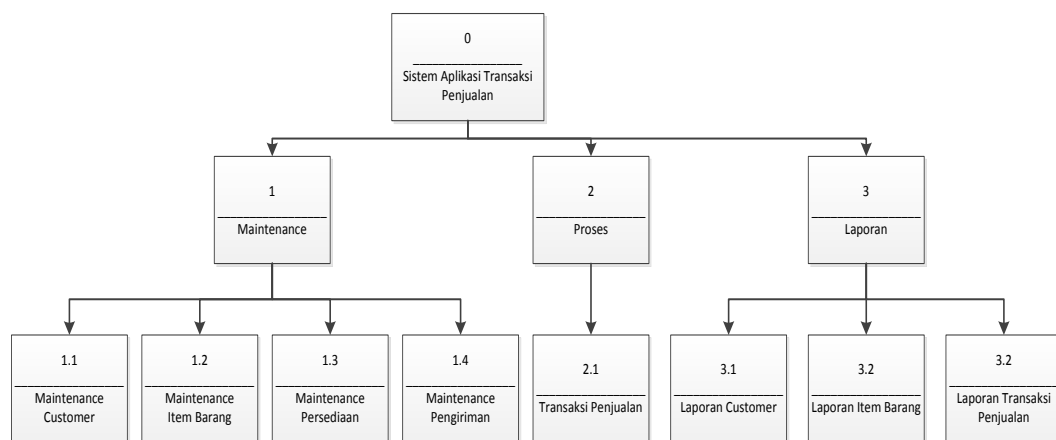


Gambar 5.14 Sistem flow Laporan Transaksi Penjualan.

5.2.2 Desain Sistem

Desain sistem pada proyek ini menggunakan data flow diagram (DFD) dan akan digambarkan pada pembahasan di bawah ini sekaligus juga diagram berjenjang dari sistem ini.

A. Diagram Berjenjang

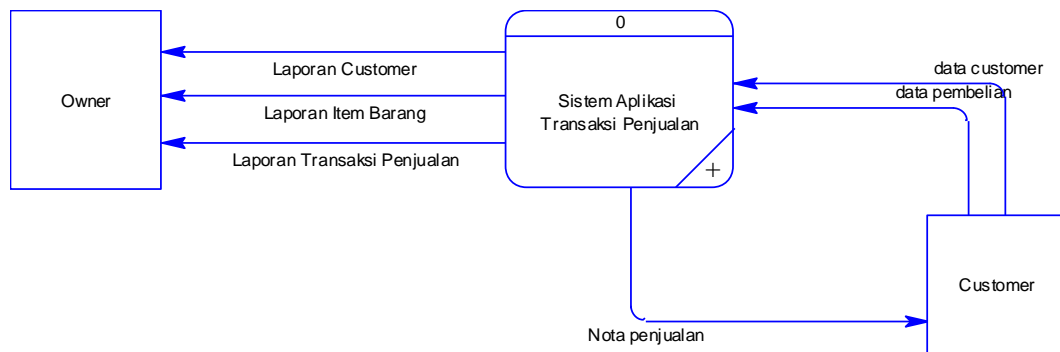


Gambar 5.15 Diagram Berjenjang

Pada diagram berjenjang 5.15 tersebut, terdapat proses utama yaitu sistem aplikasi transaksi penjualan. Kemudian dilakukan breakdown selanjutnya menghasilkan tiga sub proses, dimana diantara lain yaitu proses maintenance, proses dan laporan.

5.2.3 Contex Diagram

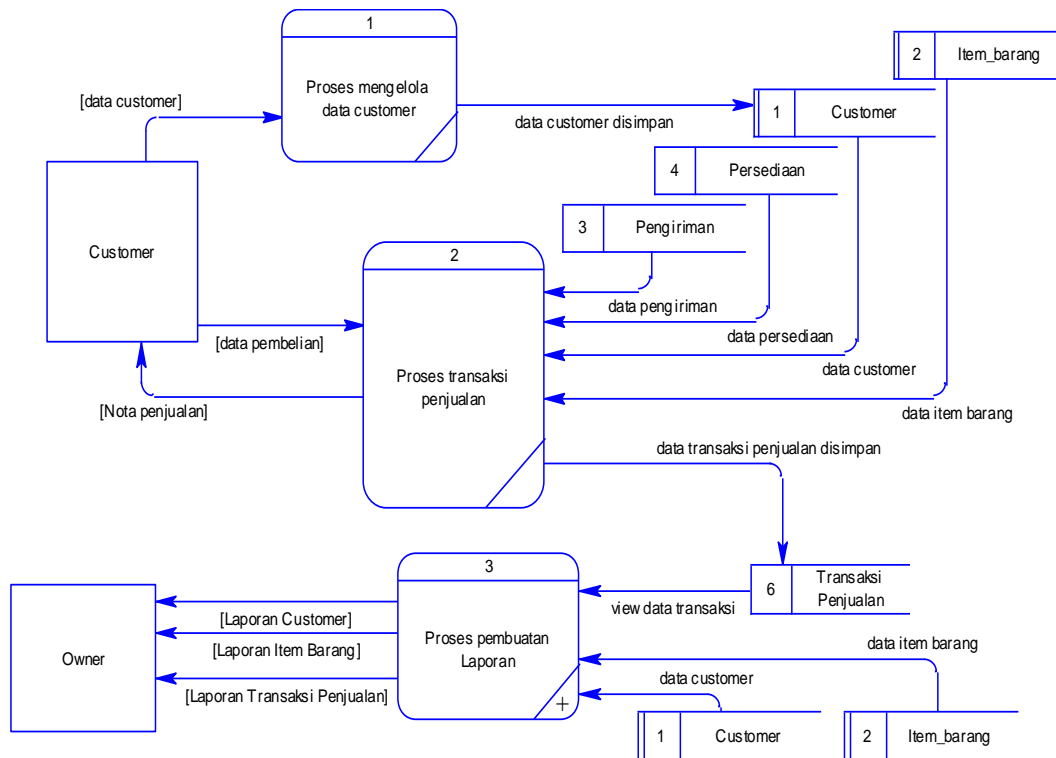
Contex diagram dari sistem aplikasi perhitungan harga pokok produksi ini seperti digambarkan pada gambar 5.16 berikut ini



Gambar 5.16 Contex Diagram Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan

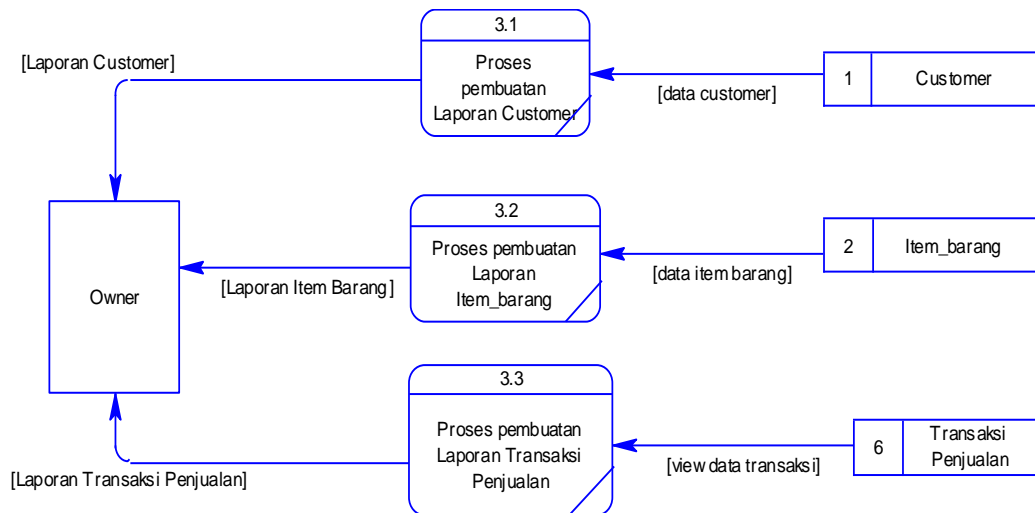
Contex diagram menggambarkan asal data dan menunjukkan aliran data tersebut. Contex diagram Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan pada CV.PLANKTOON FINGERBOARD terdapat 2 entity, diantaranya Owner dan Customer yang mana masing-masing mengalirkan data dan serta ada yang menerima aliran data tersebut. Aliran data yang keluar dari masing-masing external entity mempunyai arti bahwa data tersebut berasal dari external entity tersebut, sedangkan aliran data yang masuk mempunyai arti informasi data ditujukan untuk external entity tersebut.

5.2.4 DFD Level 0 Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan



Gambar 5.17 DFD Level 0 Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan

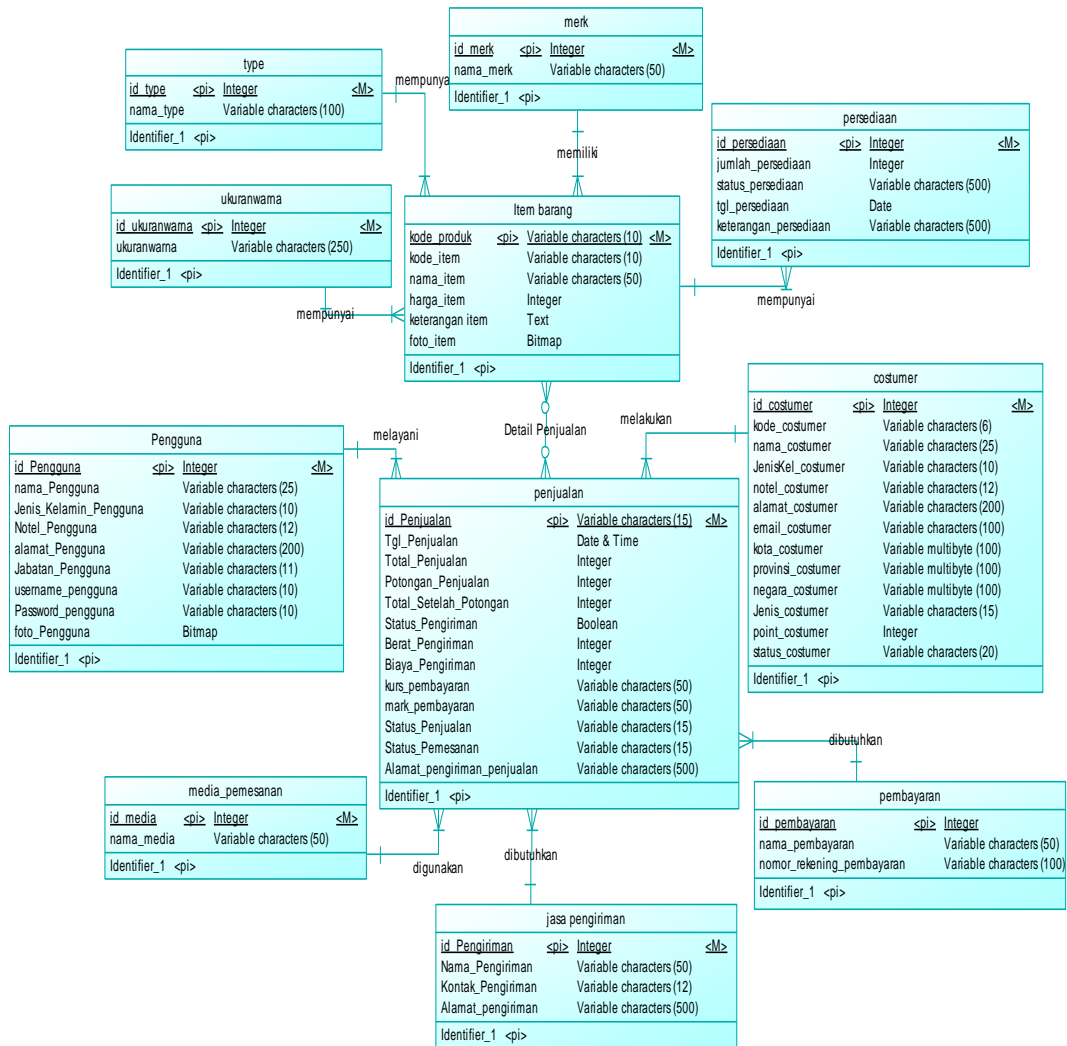
5.2.5 DFD Level 1 Proses Pembuatan Laporan



Gambar 5.18 DFD Level 1 Proses Pembuatan laporan

A. Conceptual Data Model

Sebuah conceptual data model (CDM), merupakan gambaran dari struktur logistic dari sebuah basis data. Pada CDM terdapat relasi antara tabel yang satu dan tabel yang lain. Relasi tersebut antara lain one to one, one to many, dan many to many. Jika CDM di generate maka akan menghasilkan Physical Data Model (PDM).



Gambar 5.19 Conceptual Data Model Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan

B. Physical Data Model (PDM)



Gambar 5.20 Physical Data Model Sistem Aplikasi Transaksi Penjualan

5.2.6 Struktur Tabel

Dalam pengembangan sistem aplikasi perhitungan harga pokok produksi dengan menggunakan metode full costing ini, digunakan beberapa tabel untuk menyimpan berbagai data yang penting. Tabel tersebut adalah Tabel Bahan Baku, Tabel Bahan Penolong, Tabel Biaya Tenaga Kerja Langsung, Tabel Biaya Overhead Tetap, Tabel Biaya Overhead Variable, Tabel Produk dan Tabel Harga

Pokok Produksi beserta beberapa table detail hasil many to many yang dimana table tersebut adalah Table Bahan Baku, Table Bahan Penolong, Table BOP Tetap, Table BOP Variabel dan table Produk2. Berikut akan dijelaskan tentang table-tabel yang digunakan.

A. Tabel Item Barang

Primary key : Kode_produk

Foreign key : id_type, id_merk, id_ukuranwarna

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data produk-produk yang diperlukan untuk melakukan transaksi penjualan.

Tabel 5.21 Stuktur Tabel Item Barang

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	kode_produk	varchar	10	PK
2	id_type	int		Fk1
3	id_merk	int		Fk2
4	id_ukuranwarna	int		Fk3
5	kode_item	varchar	10	
6	nama_item	varchar	50	
7	harga_item	int		
8	Keterangan_item	text		
9	Foto_item	longblob		

B. Tabel Master Customer

Primary key : id_customer

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data customer.

Tabel 5.22 Stuktur Tabel Master Customer

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_costumer	int		PK
2	kode_costumer	varchar	6	
3	nama_costumer	varchar	25	
4	JenisKel_costumer	varchar	10	
5	notel_costumer	varchar	12	
6	alamat_costumer	varchar	200	
7	email_costumer	varchar	100	
8	kota_costumer	varchar	100	
9	provinsi_costumer	varchar	100	
10	negara_costumer	varchar	100	
11	Jenis_costumer	varchar	15	
12	point_costumer	int		
13	status_costumer	varchar	20	

C. Tabel Master Pengguna

Primary key : id_Pengguna

Foreign key :

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Pengguna.

Tabel 5.23 Stuktur Tabel Master Pengguna

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_Pengguna	int		PK
2	nama_Pengguna	Varchar	25	
2	Jenis_Kelamin_Pengguna	Varchar	10	
3	Notel_Pengguna	Varchar	12	
4	alamat_Pengguna	Varchar	200	
5	Jabatan_Pengguna	varchar	11	
6	username_pengguna	varchar	10	
7	Password_pengguna	varchar	10	
8	foto_Pengguna	longblob		

D. Tabel Master Persediaan

Primary key : id_persediaan

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data persediaan.

Tabel 5.24 Stuktur Tabel Master Persediaan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_persediaan	Int		PK
2	kode_produk	Varchar	10	FK
3	jumlah_persediaan	int		
4	status_persediaan	Varchar	500	
5	tgl_persediaan	Date		
6	keterangan_persediaan	Varchar	500	

E. Tabel Master Type

Primary key : id_type

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Type.

Tabel 5.25 Stuktur Tabel Master Type

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_type	int		PK
2	nama_type	varchar(100)	100	

F. Tabel Master Merk

Primary key : id_merk

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Merk.

Tabel 5.26 Stuktur Tabel Master Merk

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_merk	Int		PK
2	nama_merk	Varchar	50	

G. Tabel Master Ukuranwarna

Primary key : id_ukuranwarna

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Ukuran/warna.

Tabel 5.27 Stuktur Tabel Master Ukuranwarna

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_ukuranwarna	Int		PK
2	ukuranwarna	Varchar	250	

H. Tabel Pembayaran

Primary key : id_pembayaran

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Pembayaran.

Tabel 5.28 Stuktur Tabel Pembayaran

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_pembayaran	int		PK
2	nama_pembayaran	varchar	50	
3	nomor_rekening_pembayaran	varchar	100	

I. Tabel Pengiriman

Primary key : id_Pengiriman

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Pengiriman.

Tabel 5.29 Stuktur Tabel Pengiriman

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_Pengiriman	Int		PK
2	Nama_Pengiriman	Varchar	50	
3	Kontak_Pengiriman	Varchar	12	

4	Alamat_pengiriman	varchar	500	
---	-------------------	---------	-----	--

J. Tabel Media Pemesanan

Primary key : id_media

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan dan merubah data Media.

Tabel 5.30 Stuktur Tabel Media Pemesanan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_media	int		PK
2	nama_media	varchar(50)	50	

K. Tabel Penjualan

Primary key : id_Penjualan

Foreign key : id_Pengiriman, id_pembayaran, id_costumer, id_media,
id_Pengguna.

Fungsi : Untuk menyimpan data Pengguna. Untuk dapat melakukan
Transaksi Penjualan.

Tabel5.31 Stuktur Tabel Penjualan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_Penjualan	Varchar	15	PK
2	id_Pengiriman	Int		FK1
3	id_pembayaran	Int		FK2
4	id_costumer	Int		FK3
5	id_media	Int		FK4
6	id_Pengguna	Int		FK5
7	Tgl_Penjualan	Datetime		
8	Total_Penjualan	Int		
9	Potongan_Penjualan	Int		
10	Total_Setelah_Potongan	Int		
11	Status_Pengiriman	bool		
12	Berat_Pengiriman	Int		
13	Biaya_Pengiriman	Int		
14	kurs_pembayaran	Varchar	50	
15	mark_pembayaran	Varchar	50	
16	Status_Penjualan	Varchar	15	
17	Status_Pemesanan	Varchar	15	
18	Alamat_pengiriman_penjualan	Varchar	500	

L. Tabel Detail Penjualan

Primary key : id_detail_penjualan

Foreign key : id_Penjualan.

Fungsi : Untuk menyimpan pada data Detail Penjualan.

Tabel 5.32 Stuktur Tabel Detail Penjualan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	id_detail_penjualan	Int		PK
2	id_Penjualan	Varchar	15	FK1
3	kode_produk	Varchar	10	
4	harga_produk	Int		
5	potongan_produk1	Int		
6	potongan_produk2	Int		
7	total_harga_produk	Int		

5.3. Kebutuhan Sistem

5.3.1. Hardware

Perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalah computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Intel Core 2 Duo minimal 2.00 Ghz
2. Memory minimal 1.00 Gb
3. Harddisk minimal 40 Gb

5.3.2. Software

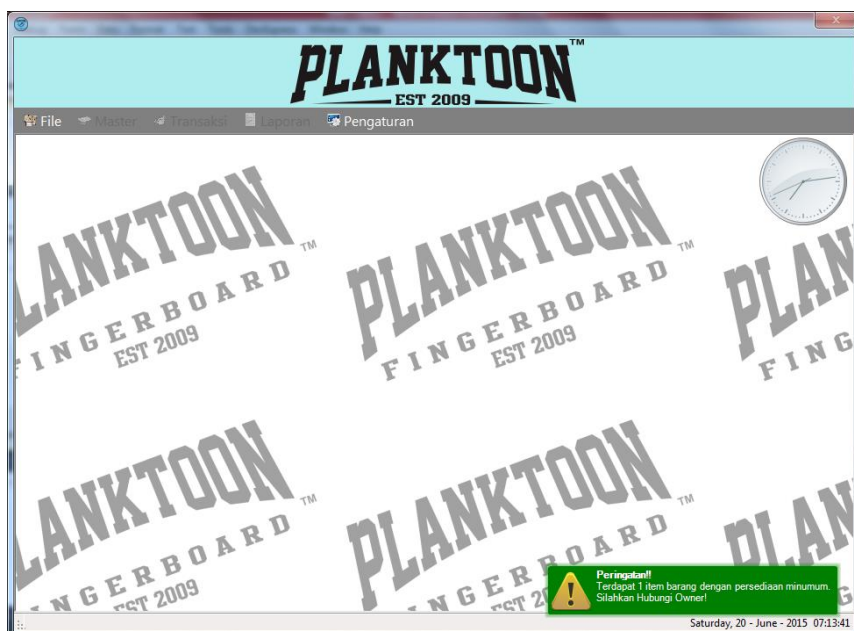
Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Microsoft.Net Framework 2.0 / 3.5
2. Microsoft SQL Server 2008
3. Windows 7 Professional

5.4. Implementasi Input dan Output

5.4.1. Form Halaman Utama sebelum Login

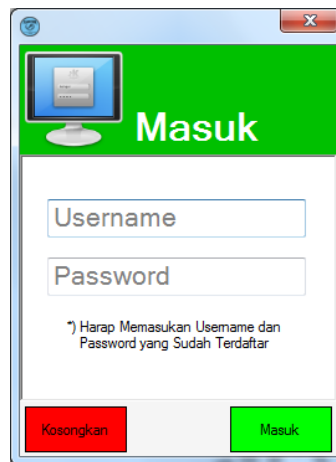
Form halaman utama, form ini akan muncul ketika program pertama kali dijalankan. Didalam terdapat beberapa sub menu seperti, Memasukkan data master, Proses Transaksi Penjualan yang dilengkapi serta dengan laporan. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:



Gambar 5.18 Form Halaman Utama

5.4.2. Form Halaman Login

Form halaman utama, form ini akan muncul ketika memilih sub menu pada program yang telah dijalankan. Form ini digunakan untuk membagi hak akses pengguna aplikasi. Implementasi dari form pada gambar sebagai berikut :


 A screenshot of a login window titled "Masuk". The window has a green header bar with a computer icon and the word "Masuk" in white. Below the header, there are two input fields: "Username" and "Password". Below these fields, there is a message: "*) Harap Memasukan Usemame dan Password yang Sudah Terdaftar". At the bottom, there are two buttons: a red button labeled "Kosongkan" and a green button labeled "Masuk".

Gambar 5.19 Form Halaman Utama

5.4.3. Form halaman utama setelah Login

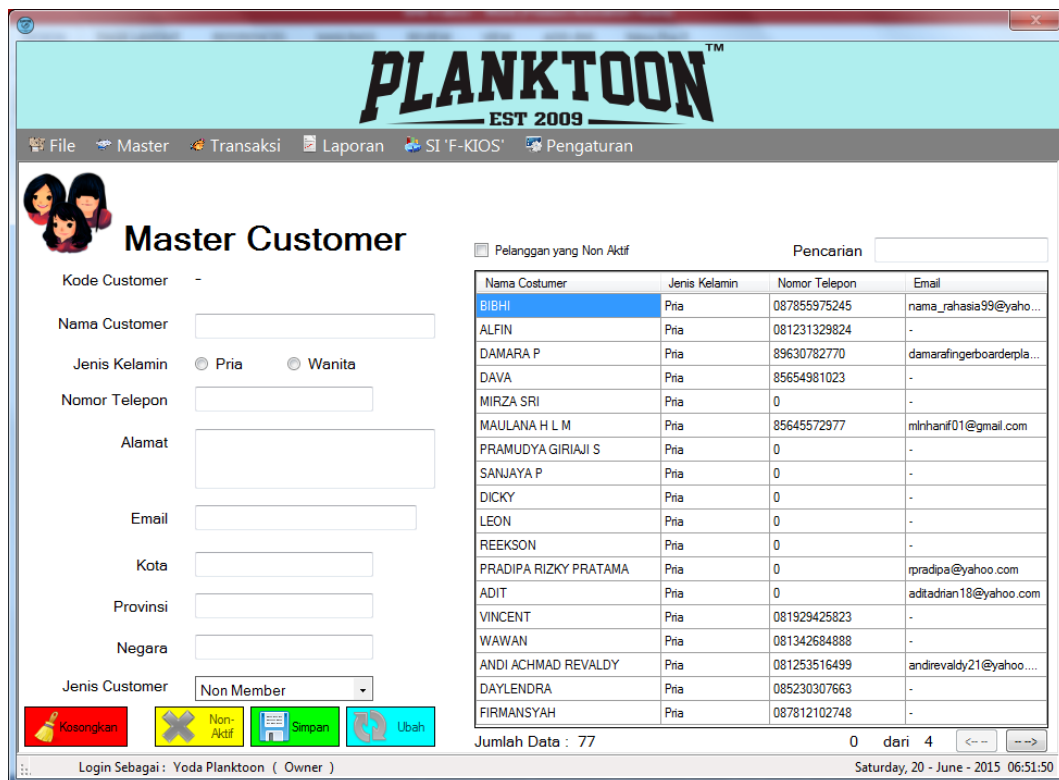
Form ini akan muncul setelah pengguna melakukan login. Dan menampilkan pengguna aplikasi yang melakukan login. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:


 A screenshot of the main application window after login. The window has a title bar with the text "PLANKTOON™ EST 2009". Below the title bar, there is a menu bar with items: "File", "Master", "Transaksi", "Laporan", "SI 'F-KIOS'", and "Pengaturan". On the left side, there is a user profile section showing a small photo of a person and the text "Yoda Planktoon Owner". The main area of the window is filled with a large, repeating watermark that reads "PLANKTOON FINGERBOARD™ EST 2009". In the top right corner, there is a clock icon. At the bottom, there is a status bar that says "Login Sebagai: Yoda Planktoon (Owner)" on the left and "Saturday, 20 - June - 2015 06:50:25" on the right.

Gambar 5.19 Form Masukkan Data Master

5.4.4. Form Master Customer

Form master customer merupakan form untuk memasukkan data customer. Fungsi form master customer ini adalah menyimpan serta mengupdate data customer. Dimana form ini akan menampung data yang berupa Nama customer, jenis kelamin, alamat customer dll. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:



PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Master Customer

Kode Customer -

Nama Customer

Jenis Kelamin ☒ Pria ☐ Wanita

Nomor Telepon

Alamat

Email

Kota

Provinsi

Negara

Jenis Customer Non Member

☐ Pelanggan yang Non Aktif

Pencarian

Nama Costumer	Jenis Kelamin	Nomor Telepon	Email
BIBHI	Pria	087855975245	nama_rahasia99@yahoo...
ALFIN	Pria	081231329824	-
DAMARA P	Pria	89630782770	damarafingerboardpla...
DAVA	Pria	85654981023	-
MIRZA SRI	Pria	0	-
MAULANA H L M	Pria	85645572977	mlnhani01@gmail.com
PRAMUDYA GIRIAJI S	Pria	0	-
SANJAYA P	Pria	0	-
DICKY	Pria	0	-
LEON	Pria	0	-
REEKSON	Pria	0	-
PRADIPIA RIZKY PRATAMA	Pria	0	rpradipa@yahoo.com
ADIT	Pria	0	aditadian18@yahoo.com
VINCENT	Pria	081929425823	-
WAWAN	Pria	081342684888	-
ANDI ACHMAD REVALDY	Pria	081253516499	andirevaldy21@yahoo...
DAYLENDRA	Pria	085230307663	-
FIRMANSYAH	Pria	087812102748	-

Jumlah Data : 77 0 dari 4

Kosongkan Non-Aktif Simpan Ubah

Login Sebagai : Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 06:51:50

Gambar 5.20 Form Masukkan Data Customer

5.4.5. Form Item Barang

Form master item barang merupakan form untuk memasukkan data item barang. Fungsi form master customer ini adalah menyimpan serta mengupdate data barang. Dimana form ini akan menampung data yang berupa Kode item, Nama item, harga item dll. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:

PLANKTOONTM
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Master Item Barang

Pencarian

Kode Item

Nama Item

Harga Item Rp.

Ukuran / Warna

Type

Merk

Keterangan

Foto

Kode Item	Nama Item	Ukuran/Warna	Nama Type	Harga Item
PD0037	DECK GRAFFITY	W2	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0037	DECK GRAFFITY	W3	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0037	DECK GRAFFITY	W4	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0037	DECK GRAFFITY	XL1	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0038	DECK "LIBERTY"	W2	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0038	DECK "LIBERTY "	W3	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0038	DECK "LIBERTY "	W4	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0038	DECK "LIBERTY "	XL1	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0040	DECK "NEON "	W2	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0040	DECK "NEON "	W3	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0040	DECK "NEON "	W4	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0040	DECK "NEON "	XL1	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0044	DECK "SKULLY"	W2	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0044	DECK "SKULLY"	W3	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0044	DECK "SKULLY"	W4	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0044	DECK "SKULLY"	XL1	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0046	DECK "DJAKARTA "	W2	Deck PLKTN Graphics	200000
PD0046	DECK "DJAKARTA "	W3	Deck PLKTN Graphics	200000

Kosongkan Stok Opname Simpan Ubah

Jumlah Data : 321 1 dari 18

Login Sebagai : Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 06:52:06

Gambar 5.21 Form Masukkan Data Item Barang

5.4.6. Form Master Jasa Pengiriman

Form master Jasa Pengiriman merupakan form untuk memasukkan data pengiriman. Fungsi form master pengiriman ini adalah menyimpan serta mengupdate data barang. Dimana form ini akan menampung informasi data yang berupa Nama pengiriman, alamat, keterangan dll. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Master Jasa Pengiriman

Pencarian Berdasarkan

Nama Pengiriman	Alamat Pengiriman	Kontak
JNE	JL. RAYA MENGANTI LIDAH WETAN 18 LAKARSA...	0
TIKI	lidah wetan	00

Nama Pengiriman

Alamat

Kontak

Jumlah Data yang di Tampilkan : 2

Login Sebagai : Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 06:52:30

Gambar 5.22 Form Masukkan Master Jasa Pengiriman

5.4.7. Form Master Pengguna

Form master item barang merupakan form untuk masukkan data pengguna pada aplikasi transaksi penjualan. Fungsi form master pengguna ini adalah menyimpan serta mengupdate data pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Dimana form ini akan menampung data yang berupa Nama pengguna, Jenis kelamin, alamat pengguna, jabatan, user dan password dll. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Master Pengguna

Nama Pengguna:

Jenis Kelamin: ☐ Pria ☐ Wanita

Nomor Telepon:

Alamat:

Jabatan:

UserName:

Password:

Foto:

**) Klik pada kotak untuk mengisi foto*

Kosongkan Simpan Ubah

Pencarian Berdasarkan:

Nama Pengguna	Jenis Kelamin	Nomor Telepon	Jabatan
Umair Mustaurid Anidho	Pria	082231349427	Kasir
Yoda Planktoon	Pria	045475643346	Owner
umerouno	Pria	091222333	Kasir

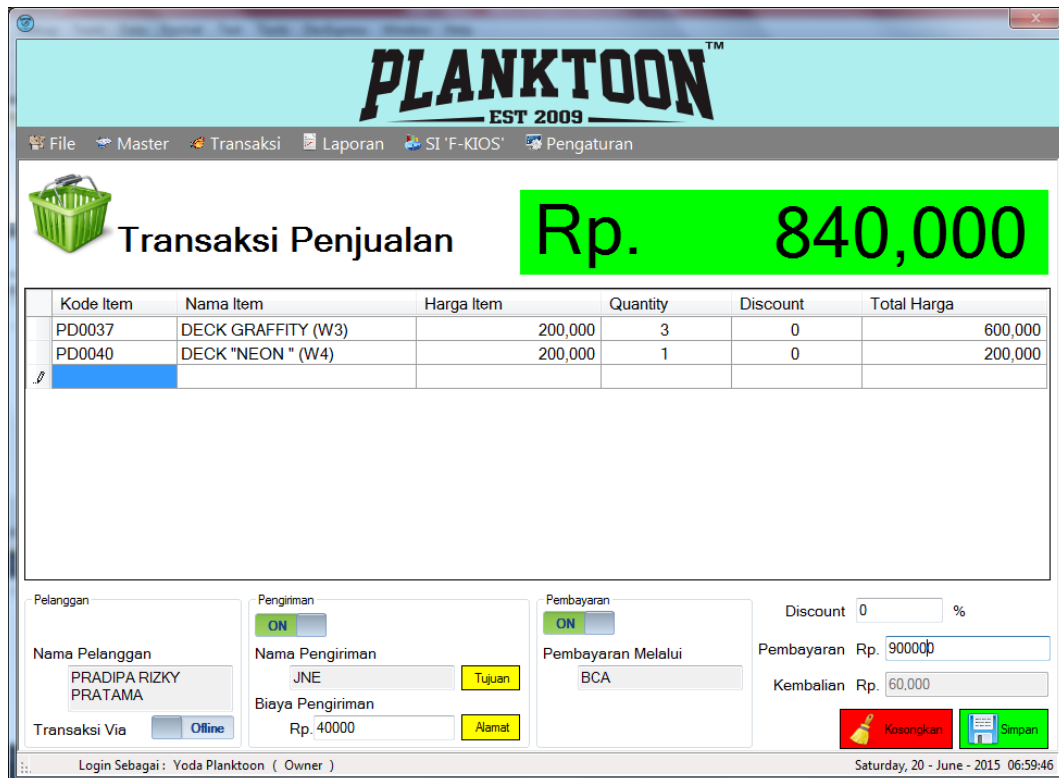
Jumlah Data yang di Tampilkan : 3

Login Sebagai : Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 06:52:58

Gambar 5.23 Form Masukkan Data Master Pengguna


5.4.8. Form Transaksi Penjualan

Form transaksi penjualan merupakan form untuk memasukkan data transaksi penjualan. Fungsi form transaksi penjualan ini adalah menyimpan serta merekap semua data transaksi penjualan. Dimana form ini akan menampung data yang berupa Kode item, Nama item, harga item, nama customer, nama pengiriman dan perhitungan transaksi pembayaran. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:



PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

 **Transaksi Penjualan** **Rp. 840,000**

Kode Item	Nama Item	Harga Item	Quantity	Discount	Total Harga
PD0037	DECK GRAFFITY (W3)	200,000	3	0	600,000
PD0040	DECK "NEON " (W4)	200,000	1	0	200,000

Pelanggan:

Nama Pelanggan: PRADIPA RIZKY PRATAMA

Pengiriman:

Nama Pengiriman: JNE

Biaya Pengiriman: Rp. 40000

Pembayaran:

Pembayaran Melalui: BCA

Discount: 0 %

Pembayaran Rp. 900000

Kembalian Rp. 60,000

Login Sebagai: Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 06:59:46

Gambar 5.24 Form Masukkan Data Transaksi Penjualan

5.4.9. Form persediaan

Form master persediaan merupakan form untuk memasukkan data stok pada item barang. Fungsi form master persediaan ini adalah menyimpan data stok serta mengupdate data stok item barang. Dimana form ini akan menampung data yang berupa Kode item, Nama produk, jumlah persediaan. Implementasi dari form ini adalah sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Stok Opname

Kode Item

Nama Produk

Jumlah Persediaan

Keterangan

Nama Item	Nama Type	Nama Merk	Jumlah	Status
DECK GRAFFITY	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	5	Stok Opname
DECK "LIBERTY"	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	4	Stok Opname
DECK "LIBERTY "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	3	Stok Opname
DECK "LIBERTY "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "NEON "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "SKULLY"	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "DJAKARTA "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "BALINESE "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "SOERABAJA "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "BLUE BLOOD "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "TYPO "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "HAT "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "COMBINE "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "BLUE SLAME "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "MR SLAME "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "PURPLE SLAME "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname
DECK "MARS "	Deck PLKTN Gr...	Planktoon	6	Stok Opname

Kasongkan Simpan

Jumlah Data yang di Tampilkan : 0

Login Sebagai : Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 07:00:18

Gambar 5.25 Form Masukkan Data persediaan

5.4.10. Form Laporan Customer

Form laporan akan muncul apabila *button* laporan di klik. Dari fungsi ini *user*/pengguna dapat melihat laporan tentang Form Laporan customer merupakan form untuk menampilkan rekapan dari data Customer. Fungsi form laporan customer ini untuk memudahkan melihat perkembangan dari jumlah customer yang telah melakukan transaksi pembelian barang. Dimana form ini akan menampung data-data Nama customer, point transaksi berdasarkan setiap transaksi dll. Implementasi dari form ini akan dihasilkan laporan customer sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Laporan Costumer

Pencarian Berdasarkan: ☒ Tampilkan Point Transaksi

SAP CRYSTAL REPORTS®

Laporan Point Costumer

Nama Costumer	Jenis Kelamin	Nomor Telepon	Email	Point
BIBI	Pria	087855975245	nama_rahasia99@yahoo.co	6
umahr	Pria	082234456678	-	4
DAVA	Pria	85654981023	-	2
SANJAYAP	Pria	0	-	2

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1+ Zoom Factor: 75%

Login Sebagai: Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 07:01:02

Gambar 5.26 Form Laporan Customer

5.4.11. Form Laporan Item Barang

Form laporan akan muncul apabila *button* laporan di klik. Dari fungsi ini *user*/pengguna dapat melihat laporan tentang Form Laporan item barang untuk menampilkan rekapan dari data item barang. Fungsi form laporan item barang ini dapat memudahkan melihat jumlah stok pada item barang. Dimana form ini akan menampung data-data kode item, nama item, ukuranwrna, type dan harga berdasarkan stok minimum. Implementasi dari form ini akan dihasilkan laporan item barang sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Laporan Item Barang

SAP CRYSTAL REPORTS*

Main Report

PLANKTOON
Get Your Finger Board and Create Your Trick

Laporan Item Barang

Kode Item	Nama Item	Ukuran Warna	Nama Type	Harga Item	Stok
PD0038	DECK "LIBERTY"	W3	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	3
PD0038	DECK "LIBERTY"	W2	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	4
PD0037	DECK GRAFFITY	W2	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	5
PD0037	DECK GRAFFITY	XL1	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	5
PD0037	DECK GRAFFITY	W3	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	6
PD0037	DECK GRAFFITY	W4	Deck PLKTN Graph	Rp. 200000	6

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1+ Zoom Factor: 75%

Login Sebagai: Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 07:01:34

Gambar 5.27 Form Laporan Item Barang

5.4.12. Form Laporan Transaksi

Form laporan akan muncul apabila *button* laporan di klik. Dari fungsi ini *user*/pengguna dapat melihat laporan tentang Form Laporan transaksi untuk menampilkan rekapan dari semua data transaksi penjualan. Fungsi form laporan transaksi ini dapat memudahkan melihat nama customer yang telah melakukan transaksi dan memunculkan nama item barang. Dimana form ini akan menampung data-data Nama customer, jumlah barang, harga total pembayaran dan transaksi berdasarkan periode. Implementasi dari form ini akan dihasilkan laporan item barang sebagai berikut:

PLANKTOON™
EST 2009

File Master Transaksi Laporan SI 'F-KIOS' Pengaturan

Laporan Transaksi

<- Semua --> <- Semua --> <- Semua --> Tampil

Main Report

PLANKTOON
Get Your Finger Board and Create Your Trick

Laporan Transaksi

Periode:
Tanggal: 6/18/2015 12:00:00AM
Nama Pelanggan: DAMARAP
Total Penjualan: Rp. 240,000

Nama Item	Jumlah	Harga Produk	Total Harga
DECK GRAFFITY	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000

Tanggal: 6/18/2015 12:00:00AM
Nama Pelanggan: DAMARAP

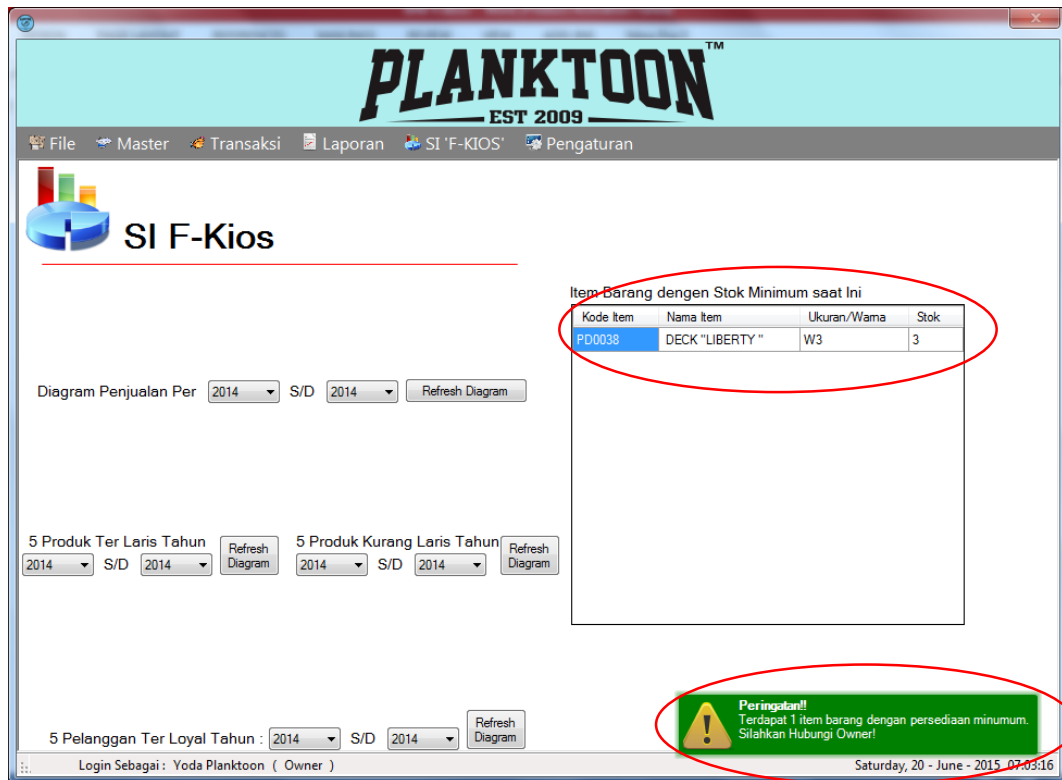
Current Page No.: 1 Total Page No.: 1+ Zoom Factor: 75%

Login Sebagai: Yoda Planktoon (Owner) Saturday, 20 - June - 2015 07:02:07

Gambar 5.27 Form Laporan Transaksi

5.4.13. Form SI F-KIOS

Form ini akan muncul apabila *button* laporan di klik. Dari fungsi ini *user*/pengguna dapat melihat peningkatan tentang transaksi penjualan berdasarkan periode tertentu dan memunculkan data item barang yang mencapai dibawah stok minimum dan membentuk seperti Diagram-diagram. Implementasi dari form ini akan dihasilkan diagram sebagai berikut:



Gambar 5.27 Form SI F-kios

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah melakukan tahapan analisis dan perencanaan aplikasi transaksi penjualan berhasil. Dapat dilakukan uji coba pada CV. Planktoon Fingerboard Surabaya, maka kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Aplikasi transaksi penjualan dapat menampung dan menyimpan seluruh data transaksi penjualan, guna untuk menjaga keaslian data-data transaksi yang dibutuhkan oleh CV. PLANKTOON FINGERBOARD.
2. Aplikasi transaksi penjualan dapat memberikan informasi tentang persediaan barang dan dapat mengetahui minimum Stok dari persediaan, dan semua dapat dikontrol dengan cepat dan akurat.
3. Aplikasi transaksi penjualan juga dapat mempermudah pembuatan laporan yang berguna untuk memberikan informasi kepada bagian yang terkait dalam perusahaan, guna untuk mengetahui seberapa banyak peningkatan barang yang telah terjual pada CV. PLANKTOON FINGERBOARD Surabaya.

6.2. Saran

Berdasarkan penjelasan tentang aplikasi penjualan yang telah dibuat, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem yaitu antara lain

1. Dikoneksikan mengembangkan system aplikasi penjualan tersebut dengan di integrasikanya dengan sistem informasi akuntansi keseluruhan

2. Proses penjualan dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga menghasilkan laporan neraca laba rugi sehingga dapat memudahkan pihak management dalam melakukan pengontrolan terhadap usahanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah (2000). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. PT. Andi Offset.
Yogyakarta
- Basu, Swastha. (2005). *Manajemen Penjualan Cetakan ke-duabelas*. Yogyakarta:
Liberty Yogyakarta.
- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akutansi, Perancangan,
Proses dan Penerapan* . Yogyakarta.
- Hartono, J. (1999). *Analisis dan desain informasi*. Jakarta: Andy.
- Jogiyanto, H. (1999). *Analisis & Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Kenneth E. Kendall, J. E. (2002). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: PT.
Prenhallindo.
- Midjan, L. (2001). *Sistem Informasi Akuntansi I*. Bandung: Lembaga Informasi
Akuntansi.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akutansi Edisi Tiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Putrodjoyo, G. (1994). *Kamus komputer masa kini* . Jakarta : Elex Media
Komputindo,,: Elex Media Komputindo.